



мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ

№3
2004

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Spellforce: The Order of a Dawn

*...system down...
connection lost...*

Manhunt

ОХОТНИКИ ЗА ГОЛОВОЙ

Thief III: Deadly Shadows

ПЛАЦ И КИНЖАЛ

Beyond Divinity

МЯСНАЯ ЛАВКА

Onimusha 3

ПОСЛЕДНИЙ САМУРАЙ

Dead to Rights

ПОД КОПИРКУ

ISSN 1609-9003



9 771609 900008

03>

Подписной индекс — 23852

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

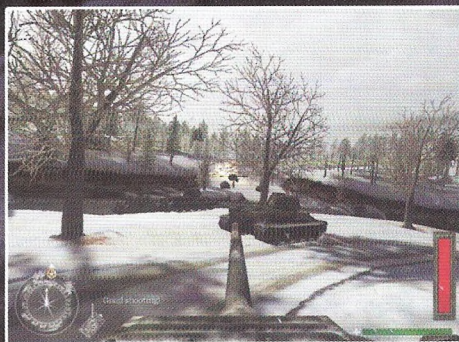
1C® МУЛЬТИМЕДІА*

З питань партнерства звертатися: e-mail: multimedia@1c.ua, <http://games.1c.ua>

CALL OF DUTY™

**Кращий шутер про Другу світову.
24 місії. 4 кампанії. Мета одна — Берлін.**

Ніколи ще війна не була такою реальною.



1C®
ФІРМА «1С»

Infinity Ward

ACTIVISION

Права належать компанії Activision, Inc та її ліцензіарам. Опубліковано та розповсюджується компанією Activision, Inc. Activision — зареєстрований торговий знак та Call of Duty — торгова марка компанії Activision, Inc та її ліцензіарів. Всі права захищено.
Розроблено компанією Infinity Ward, Inc. Продукція містить програмні технології, що ліцензовані компанією id Software, Inc. Всі права захищено. Ігровий рейтинг — зареєстрована торгова марка компанії Entertainment Software Association. Всі інші торгові марки та назви є власністю своїх володарів.
2003 ЗАТ "1С". Всі права захищені.

* 1С:Мультимедіа, Колл оф Дюті, Інфініті Ворд, Інк, Аکتівізі, Інк, Ід Софтвєр, Інк, Ід Текнолоджі, Ентертейнмент Софтвєр Асоціейшн.

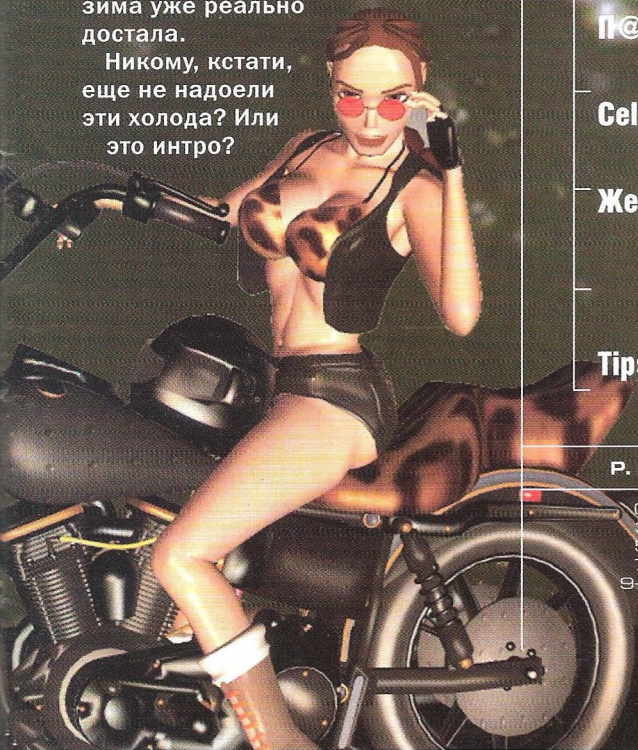
INTRO

Зима реально достала. Достала, несмотря даже на замечательную возможность поиграть в мега-версию пасхальных яиц с другими лыжниками на каком-нибудь горном склоне (о чем

у нас отдельный материал в этом номере). Ну, и кучу других замечательных зимних игр. Например, нашу самую любимую зимнюю редакционную игру «Блин, как же опять холодно на улице. Никуда на фиг не пойдем, блин. Наливай, блин». К слову, о других наших самых любимых редакционных играх вы сможете с удовольствием почитать еще в одном материале этого номера. Надеемся, содержание этой статьи никак не скажется на количестве наших читателей. Как демографических единиц, в смысле.

В общем, очень хочется настоящей весны, мартовского спецвыпуска, натурального тепла, пост-зимнего авитаминоза и коротких юбочек на улицах и спинках стульев. Потому что зима уже реально достала.

Никому, кстати, еще не надоели эти холода? Или это интро?



Содержание

Эхо планеты

Игропанорама+	2
Игропанорама-	3
Columbia бразерс	4, 58
Музыкальное чтиво!	5, 59

Ждем-с!

PC

Medal of Honor: Pacific Assault	12
Desert Rats vs. Afrika Korps	14
Bloody Waters: Terror From The Deep	18
Beyond Divinity	20
«Космические Рейнджеры II. Доминаторы»	22
Thief III	24

Приставки

Onimusha 3	10
------------	----

To play or not to play

Мегаклон

Dead to Rights	6
----------------	---

PC

Championship Snowboarding 2004	28
Spellforce: The Order of Dawn	30
BattleField 1942: Ultimate Battle	33
Drake of 99 Dragons	34
Legacy of Kain: Defiance	36

Приставки

Manhunt	26
---------	----

Ацтой

Universal Combat	38
------------------	----

Абзаты

Абзац февраля	44
---------------	----

Акции

Третий – не лишний...	46
Раздача слонов	47

Клубничка

Вести с полей сражений	48
Offline игры для всех	56

Animania

Video Girl Ai	52
Создавая мультфильм...	54

Sossyska

Artmoney v.6.17	62
-----------------	----

П@утин@

Мульты	64
Все в сеть!	65

Cell-O-Fan

Siemens	66
Новости и снова мобилы	67

Железный бум

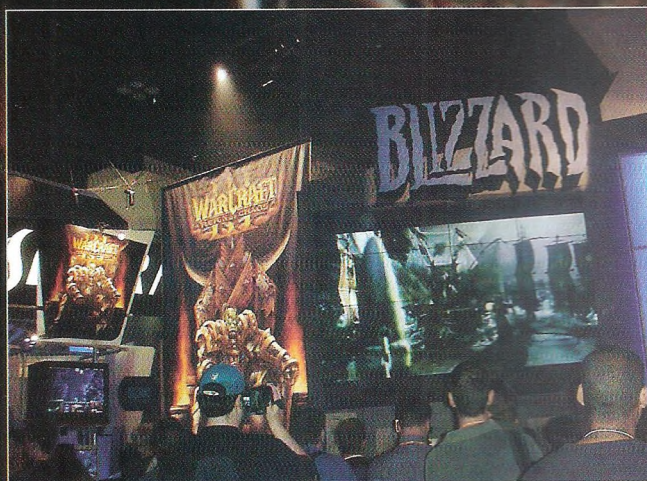
РаШПИЛЬ News	68
EyeToy	70
Radeon 9800XT Limited Edition	74
Genius GHT-510 – ставим систему 5.1	76
Пианина для геймера	78

Tips&Tricks

Cheats + Hits	80
---------------	----

Р. С.: 12-бальная система оценки игр:

- 0-2 — таких игр не существует;
- 3-4 — полный ацтой;
- 5-6 — стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 — на любителя (а вообще — неплохо);
- 9-10 — классная игра с маленькими недостатками;
- 11 — шедевр. Обязательно купите;
- 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).



О пользе почкования

Мы долго думали, куда поместить эту новость — слева или справа. С одной стороны, такая отличная компания лишилась таких отличных людей, а с другой, если подумать, появилась еще одна хорошая компания с такими отличными людьми. В конце концов, восторжествовал наш природный оптимизм.

Итак, еще одна группа «беженцев» из Blizzard организовала собственную студию. Братья Майк и Стивен Скандиццо, ранее работавшие над Diablo и Diablo 2, основали компанию с очень «говорящим» названием Castaway Entertainment, чтобы делать игры, «которые будут интересны поклонникам продукции Blizzard». Как и компания Flagship Studios, основанная не так давно Биллом Ропером, «отщепенцы» намерены представить свой дебютный проект на E3 2005 года.

В общем, это такое дело с этими переходами-делениями, что лучше не загадывать наперед — это уж как повезет. Ну знаете, если делится амеба — получается две амебы. А если, к примеру, поделить ЭЛТ-монитор, то фигня какая-то поломанная получается.

1200 квадратных метров полного отрыва

Ну вот, еще одним поводом съездить в Париж стало больше. (Ну, помимо того, первого и до недавнего времени единственного, что кто-то охотничьим ножом нацарапал у меня на входной двери «Уезжай из страны»).

В городе с самой высокой Эйфелевой башней в мире этой зимой открылся мегаком-

пьютерный и ацки развлекательный центр компьютерных игр Gate 104. На данный момент он — крупнейший в Европе. Его площадь (на секундочку) — 1200 квадратных метров. Помимо самых разнообразных приставок там уста-



новлено 430 персональных компьютеров на базе процессора Intel Pentium 4 с технологией Hyper-Threading и 33 двухпроцессорных сервера на базе процессора Xeon. Звучит как не фиговое развлечение на круглый год, да?

Я хотел как-то литературно обыграть эти масштабы, как представить себя в этом пространстве, но в голову приходит только одно: «Хреново будет, если Сергей посадят

в другом конце зала — совсем плохо будет слышно».

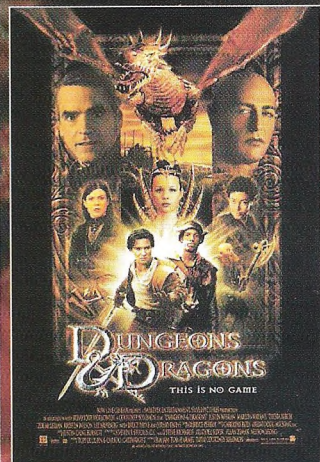
Центр продуман и оформлен от стула до цвета потолка так профессионально, что даже просто досужая прогулка по нему — уже сама по себе увлекательная футуристическая игра-бродилка. В общем-то, здесь есть фотографии, а я там не был, так что чем читать мои жалкие потуги, посмотрите лишний раз на снимки.

Внушает, правда?

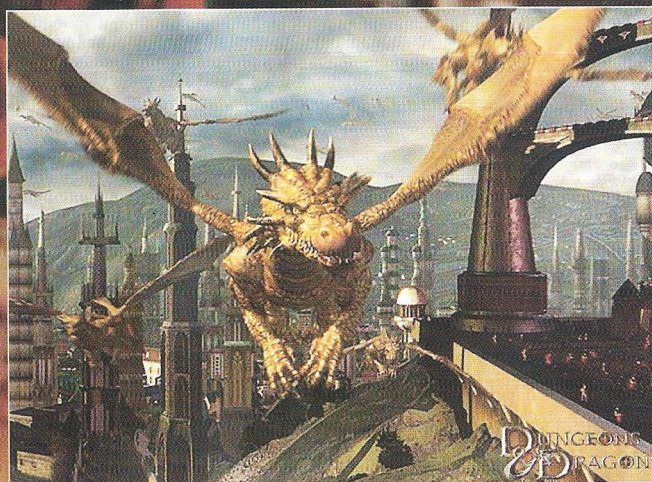
Dungeons & Dragons — 30 лет!

Знаменитая ролевая система Dungeons & Dragons справляет почетный юбилей.

В честь такого события компания Wizards of the Coast наметила сразу несколько



ролевой сборник эссе 30 Years of Adventure: A Celebration of Dungeons & Dragons. Его авторами являются известные люди в индустрии развлечений, на которых Dungeons & Dragons оказала



мероприятий, которые сделают праздничный торт еще жирнее. Так, в сентябре будет выпущено специальное упрощенное издание правил для новичков — Dungeons & Dragons Basic Set. В октябре на полках магазинов появится иллюстри-



самое непосредственное влияние. Кроме того, в марте и июне появятся два набора фигурок — 60 наиболее известных монстров и 72 популярных персонажа из D&D-вселенных.

Я, конечно, не такой гуру РПГ, как Лешук, но, по-моему, тут кого-то под веселый шумок реально обувают на бабос, не?

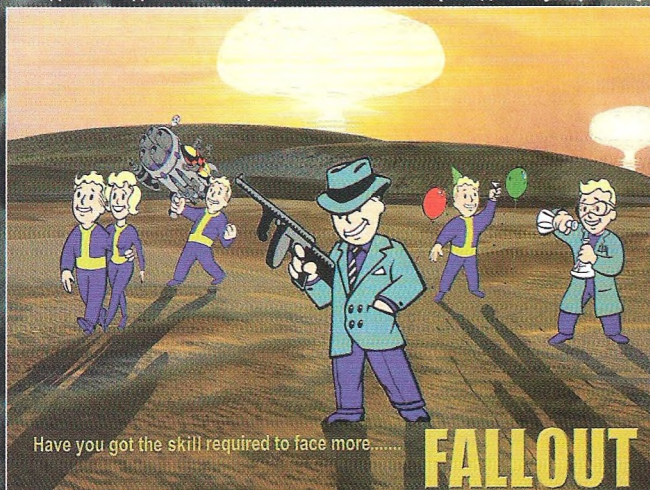


За тех, кто не пережил эту зиму...

Невеселое это дело – писать некрологи. Но надо. Fallout умер. Вечно живой RPG-бренд уже с 1997 года безвылазно находился под капельницей,

Dream of the Past. Моралью этой печальной истории, по-моему, может стать мой любимый рок-н-рольный девиз: «Не пытайтесь выжить – размножайтесь».

Под шумок этой, безусловно, большой трагедии я тут протащу



и лишь изредка нас радовали туманными намеками о возможном возвращении к жизни нашего любимца. Но нет. В феврале менеджеры Interplay, наконец, выключили аппараты искусственного поддержания жизни – и это неполноценное растительное существование все-таки прекратилось. Тело усопшего было разобрано на органы, которые достались консольному подразделению компании. А пока интерплеевские «доктора» то бились над умирающим телом, то били это самое тело, ребята посмысленнее выпускали игры, которыми бы могли утешиться безутешные фанаты постядерного RPG. Например, Phase: Exodus, Fall: The Last Days of Gaia и, наконец, Metalheart: Replicants Rampage и Nightwalk:

трагедию поменьше – кажется, это тонкий прием из психоанализа, что говорит о моем не гуляй-ся каком профессионализме, но я, правда, забыл, как он называется. Итак, после более чем года активной разработки многочисленных хвалебных преувеличений и заоблачных обещаний, проект Mythica скорострительно скончался. Маркетологи Microsoft Games, собственно, повинные в этом маркетинговом аборте, причиной закрытия назвали «неблагоприятную ситуацию на рынке». Думаю, возможно, они просто дали почитать преувеличения на Mythica своим программистам и сочли их реакцию «Чё за фигня? Вам там что, повылазило?» недостаточно мотивированной для осуществления намеченного ими плана.



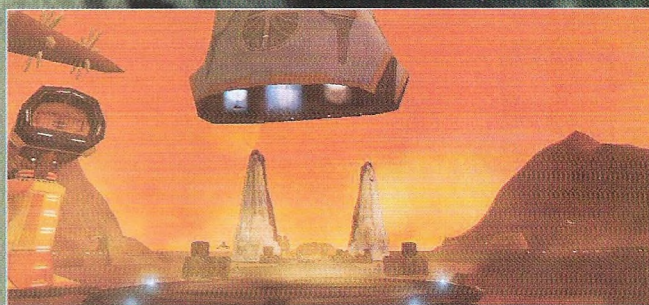
О непунктуальности

В прошлом номере на этом самом месте мы писали, что компании, беспрерывно переносящие сроки выхода игр, уже просто реально достали. А в этом напишем, что уже реально достало писать об этих переносах. Вот и футуристическая action-RPG Black9, находящаяся в разработке уже более года, судя по всему, не увидит свет как минимум еще ближайших нескольких месяцев. Об этом компетентно заявляют сотрудники сайта HomeLAN.

Не отстают от них (или наоборот – по ходу тоже отстают) создатели Pirates of the Burning Sea, компания Flying

Lab Software, которая объявила о том, что их «пиратская» MMORPG, несмотря на весьма успешное альфа-тестирование, выйдет не во втором, а лишь в четвертом квартале этого года.

Я так думаю по поводу всего этого: если ты что-то не успеваешь сделать вовремя, как обещал, так и не фиг вообще браться. Ведь правильно, да? Если бы верстальщик сейчас меня не отгонял – мол, эту страницу с новостями надо было сдать в печать еще позавчера – то я бы вам написал все, что думаю об этих непунктуальных, безответственных неудачниках.





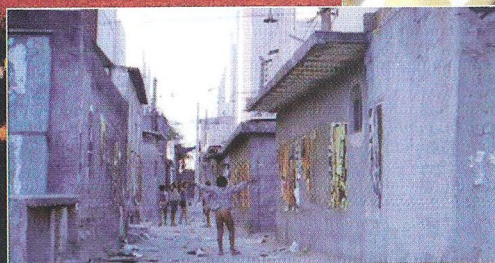
Форд зажжет в четвертый раз

Если так трудно оставаться молодым хотя бы лишних пять лет, то могу представить, как же трудно столь продолжительное время оставаться старым. Не знаю, то ли это чересчур сложная работа для пластических хирургов, то ли это просто очень редкая особенность внешности, но мир знает всего двух признанных чемпионов в области продолжительного старения – Шона Коннери и Гаррисона Форда. Два мегасекс-символа, покорявшие женские сердца оптом еще со школьной скамьи. Вот, например, признания первой школьной учительницы: «Помню, только взглянет на меня Гарри из-под своих покатых морщин, взмахнет седым локоном, так уже просто не могу сосредоточиться на уроке. Да, забавный мальчишка был, чего уж тут».

После того, как у Форда не выгорело с главной ролью в четвертой части известного фильма «Один дома», его агенты наконец-то решили вернуться к одной из самых извест-

ных ролей актера – «Индиане Джонсу». Два столпа современного киноискусства, Джорж Лукас и Стивен Спилберг, уже 10 лет вынашивают планы по постановке четвертой части этого мегасериала. И все уже было готово к тому, чтобы начать съемки в этом году (сценарий к проекту успешно начал писать Фрэнк Дарабонт), однако неожиданно Лукас заявил, что творчество Дарабонта его не устраивает. Теперь создателям фильма предстоит искать нового сценариста. В таком случае съемки начнутся не раньше 2005 года, такая вот беда.

Ожидается, что, как и в предыдущих частях этого приключенческого экшна, Форд сам лично будет исполнять все трюки. Уже сейчас он приступил к подготовке сразу двух трюков: с колодой карт и двумя пустыми и одним полным стаканами.



Кэмерон би бек!



К нам наконец-то возвращается лучший режиссер всех времен и народов – Джеймс Кэмерон! Более шести лет маэстро не смотрел в объектив. Хотя нам вполне понятно желание режиссера на некоторое время затаиться после выпуска такого фильма, как «Титаник». Но это же такие дела, старик, ну с кем не бывает. Мы же все понимаем, главное, чтобы он в конце концов за ум взялся.

И, похоже, взялся – новый фильм Кэмерона будет высокобюджетным фантастическим боевиком с новейшими спецэффектами. То есть он наконец-то займется тем, что у него получается лучше всего – снимать людей на кинопленту и убивать их потом на большом экране с помощью безумно дорогих спецэффектов. Проект Кэмерона будет снят на цифровую 3D-камеру высокого разрешения под сверхширокоэкранный формат IMAX. Понимаете, к чему идет, да?

Сам Кэмерон говорит, что после просмотра третьей части «Властелина Колец» он понял, что компьютерная графика совершила новый скачок и «пришло время вступить в игру».

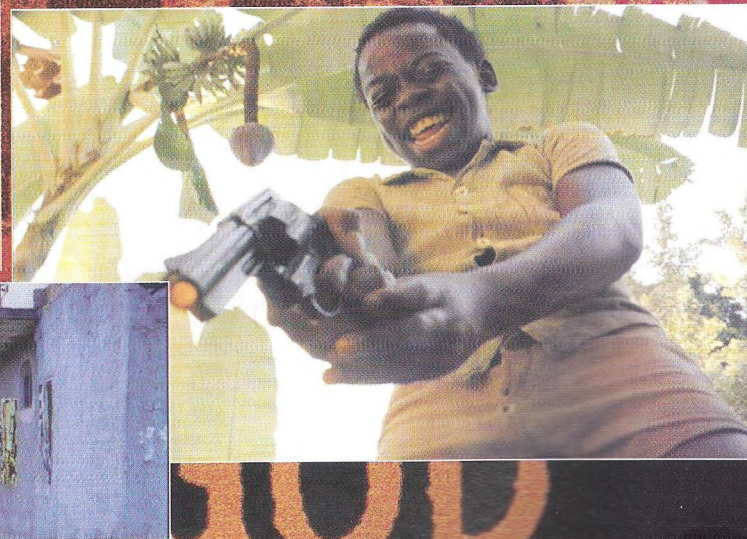
Больше правильного кино

Вот-вот по городам и весям нашей страны пройдет кино, которое просто невозможно пропустить. В начале марта должен поступить в прокат если не самый популярный, то наверняка самый титулованный боевик последних лет пяти – «Город Бога». Жанр криминального боевика в последние годы как-то исчерпался. Цистерны крови от Тарантино, блатняк «Бумера» и «Бригады», голливудские штамповки – все это уже не штырит, как четвертая порция картошки «фри» подряд. «Город Бога» предлагает кардинально иной взгляд на жанр. Главные герои – подростки, городская шпана, а все происходящее с ними – предельно реалистично и жестко.

Если этот фильм и удивит вас (это, впрочем, почти наверняка), то уж точно не в той степени, в какой он поразил своего создателя – бразильского клипмейкера Фернанду Мейреллиша. У него до сих пор на всех пресс-конференциях такое лицо, будто он как-то по пьяни спел в кабаке караоке, а на следующее утро диктофонная запись этого «концерта» выиграла «Грэмми».

Снят «Город Бога» на деньги, которые Фернанду, похоже, выгащил из шкатулки своей бабушки, а большую часть ролей в фильме играют непрофессиональные актеры – та же самая шпана с улицы, о которой и повествует фильм. Тем не менее это то самое кино, которое рано или поздно вам все равно придется посмотреть, чтобы не прослыть совсем уж тугим.

В общем, мы вам рассказали, если что.



Body Movin'!!!



Только начав готовить новости для музыкального раздела «Шпиля!», я понял, как же много прекрасного происходит вокруг – ну просто совсем нет времени расстраиваться. Вот, например, мега-банда Beastie Boys после пятилетнего затишья готовит новый альбом. (Я бы мог, конечно, поставить в конце предыдущего предложения восклицательный знак или, там, два, но, по-моему, по-



лучилось и так довольно им-пульсивно, не правда ли?)

«Работа над материалом идет в секретном месте», – рассказывает Mike D. – «Сначала перспективы записи альбома были туманными, но недавно мы увидели свет в конце туннеля, так что альбом выйдет непременно. Мы уже перешли к его сведению и скоро он будет готов. Весь материал получился хип-хоповым, но это не значит, что мы заиклились на рэпе. Позже будет и что-нибудь другое».

Потом он еще чуток подумал и добавил: «Мы научим всех этих новомодных сосунков читать рэп! Мы разрушим всю поп-музыку! Мы квантизуем всех поганых продюсеров, мы повернем реки вспять! Мы изменим конструкцию гамбургера! Мы – боги, так вас!»

(Не пытайтесь искать первоисточник этой реплики Mike D. – это было эксклюзивное интервью).

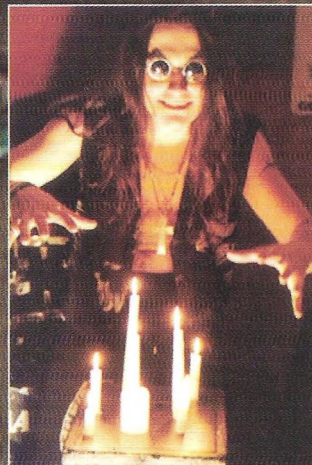


Все песни для грядущего диска были написаны в Нью-Йорке, однако, как рассказывают музыканты, одна из них получилась «очень британской» по духу. Полагаю, из-за своего названия. Думаю, она называется как-нибудь вроде «Да пепчил я вашу коронованную монархию!!».

Короче, мы ждем, ребята.

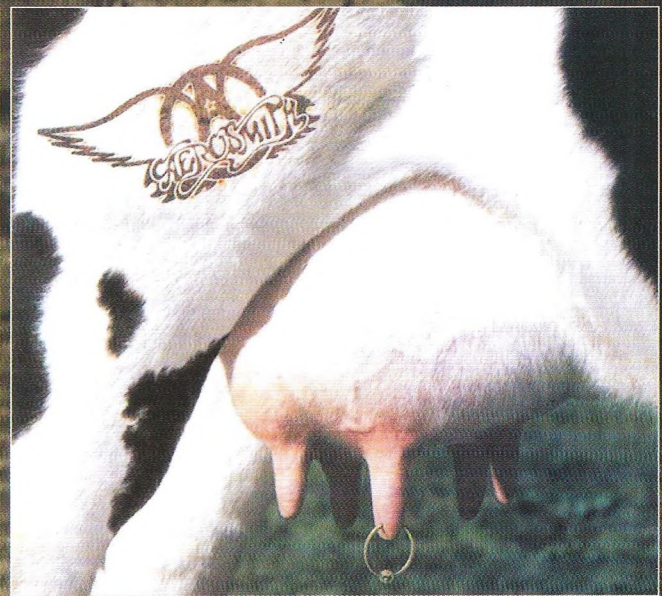


И о погоде...



Прежде всего я хочу обратиться к некоторым нашим критикам. Нам часто говорят, будто мы в нашем музыкальном разделе либо пишем о «Металлике», либо считаем чужие бабки – как будто нет других тем. Это неправда.

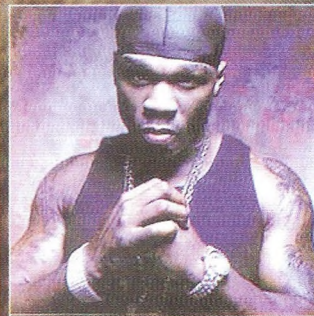
Ну, а теперь – вновь к нашим новостям. Группа Metallica была официально признана самой коммерчески успешной группой, играющей в стиле «хэви-метал» и «хард-рок». По данным Nielsen SoundScan, опубликованным журналом Metal Sludge, Metallica с 25 мая 1991 года (когда была создана система подсчета SoundScan) продала



44.339.994 записи. На втором месте – Aerosmith (25.302.355), на третьем – AC/DC (20.095.641).

Если внимательно присмотреться к людям, вошедшим в этот список, то можно сделать для себя несколько небесполезных выводов. Во-первых, конечно, лучше быть талантливым и трудолюбивым (ну, и диким алкоголиком, разумеется). А во-вторых, деньги делать все же лучше командой. В первой тридцатке этого списка всего два сольных артиста – это Оззи Осборн (старик, ты – лучший!), у которого продано 13.810.371 записей, и Элис Купер с 2.745.300 записей.

Полбакса обижают!

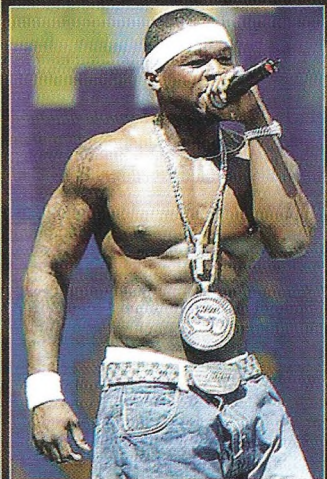


Суд американского города Майами вынес ацки жестокое решение по делу поклонника 50 Cent. Бедняге предписали в течение двух часов слушать только лишь классическую музыку. Так называемым поводом для этих наказаний стало то, что бедняга слишком громко включал в своей машине записи 50

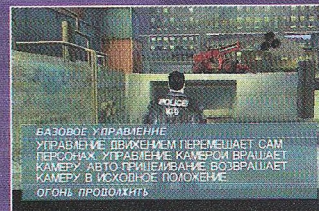
Cent, «доставляя этим неудобства окружающим» (судебная формулировка).

Безвинная жертва произвола властей всего лишь включила хит In Da Club на полную громкость в 5 утра с целью, как я понимаю, лишь поделиться радостью с окружающими и встретить с ними рассвет в едином порыве воодушевления. За это он и поплатился. Наказанием стало принудительное прослушивание «Травиаты» Верди. Альтернативой был внушительный денежный штраф.

Ну и что тут поделаешь, скажем мы! Американская псевдодемократия опять поставила тяжелый кирзовый сапог цензуры на горло песне чернокожих певцов свободы. И выбирает, главное, для этого самые нелепые придирки – что это, как не наглешее притеснение и дискриминация. Просто ужасно.



Хит

**Название:** Dead to Rights**Издатель:** Hip games**Разработчик:** Namco**Жанр:** по ходу разный shooter**Системные требования:**минимальные - Pentium III 500 МГц, 128 Мб ОЗУ,
16 Мб видео

БАЗОВОЕ УПРАВЛЕНИЕ
УПРАВЛЕНИЕ ДВИЖЕНИЕМ ПЕРСОНАЖА
ПЕРСОНАЖ УПРАВЛЯЕТ КАМЕРОЙ
КАМЕРА АВТО ПЕРЕКЛЮЧАЕТСЯ
КАМЕРА В ИСКЛЮЧИТЕЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ
ОГОНЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

To fight for your rights

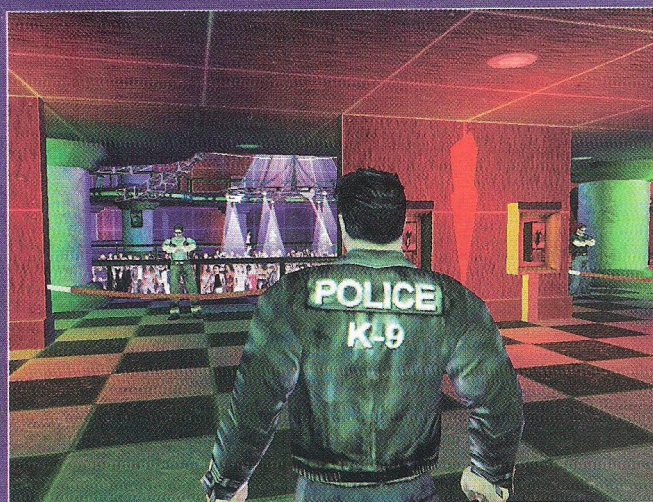
Сначала немного геометрии: сколько можно провести прямых линий через две точки? По законам геометрии — только одну. И это даже как-то там долго и нудно доказывается. Но гейм-девелоперы говорят так: все зависит от того, какой толщины линия и какого размера точки. В общем, через пару-тройку жирных точек можно провести кучу тоненьких линий. А дока-

зывают они свою теорему тем, что выпускают игры, содранные друг у друга. И правильно! Чего уж там: один девелопер использовал идею — дай поносить другому. Идея, в конце концов, — не трусы. Гигиена не страдает.

Одни и те же игры, одни и те же идеи, один и тот же движок. Куда катится мир? Раньше все хотели сделать что-то новое, неизведанное доселе, что-то крайне современное

и интересное. Но вот проходит куча лет, и индустрия девелоперских наук сдаётся сама себе — большая часть разработчиков решает уже не создавать ничего нового, а просто делать в старой известной игрушке новые повороты сюжета, вставлять пару идей из другой игрушки и... «Вуаля, мы сделали нечто новое!». Потом проходит полгода безделья: разработчик срубил рубасов и чухает себя хорошо. Но когда рубасы кончаются, самоочуханье резко ухудшается. И думают разработчики:

«А что если сделать совсем новую игру? Нет, за основу, ясное дело, возьмем старую, но придумаем несколько ключевых измене-



АЖОКЕР

ний. Главному герою поменяем цвет глаз, сделаем спецназовца полицейским отрядом по борьбе с незаконным оборотом наркотиков, а подружку его сделаем не блондинкой, а брюнеткой, да и убьют ее не в 5 акте, а в третьем! Вот это дело!».

На соревновании по выдавливанию одного и того же лимона компания Namco явно заняла бы первое место. Казалось бы, куда уже давить этот bullet-тайм и вообще Макса Пейна? Что еще можно сделать с такой раздолбанной

в пыль идей? А нет, фигурки, можно еще нарубить бананов

игр, в которых новые идеи напрочь отсутствуют.

За основу игры стопудово был взят наш любимый «Максим Болезный», известный среди отъявленных горячих финнов как Max Payne. Во-первых, сюжет уж больно точно вторит жизненной линии Макса, во-вторых, это TPS, а в-третьих, любимый прием главного героя DTR – прыгнуть, зависнуть в воздухе и снести всем бошки, пока время остановилось. В общем, bullet time.

Брешу, конечно, что сюжет неоригинальный. Есть в нем оригинальность – собака. Наш человек, то есть тот тип, за кого мы играем, – Джек Слейт (Макс Пейн – Джек Слейт... Может, они братья-близнецы?) служит в непростом отделении МВД под названием К-9. Знакомое сокращение? Ну, конечно! Был такой фильм со стариком Джеймсом Белуши и собачкой. Вот и Слейт имеет в своем запасе резвого бобика форм-фактора «овчарка» под названием Призрак. Со своим бобиком он выезжает на загадочное преступление на загадочной стройке и пробивается к нему по стройке, уничтожая на своем пути всех злобных констракшн-воркеров. Совмещая полезное с приятным, а именно: обучаясь по ходу миссии основам игры, Джек пробивается к трупам. И если у Макса в начале игры банда незнакомцев убивает ребенка и жену, то у Слейта в неравном бою с манаками погибает папаша. В общем, Макс... Тпру! Не Макс, а Джек начинает искать Главного Злодея, который убил его отца.

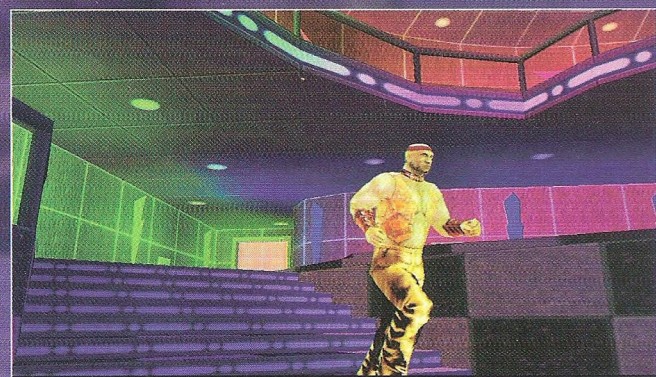


В поисках Злодея герой встречает девицу (нет, не Мону Сакс) и проходит с ней на пару несколько миссий. В одной из них он прикрывает ее отступление, отстреливая врагов, которые на нее ополчились, из пулемета (как в Пейне 2, но наоборот). И спустя несколько минут ее убивают. Если у Пейна был повод влюбиться в Мону (он ее хотя бы знал до событий, описанных в игре), то почему Джек так рыдает над телом неизвестной ему девицы, понять сложно.

Да, по ходу обучения выясняется, что Макс... Э-э-э... Сорри. Да, Джек не умеет прыгать. То есть прыгать вперед он, в принципе, умеет и зависает в воздухе, как колибри, стреляя при этом направо и налево, но вот перепрыгнуть бревно или даже клумбу он не может катастрофически. Это мы ему прощаем. Но все равно остается один вопрос, на который нет ответа – куда

он прячет собаку в то время, когда она ему не нужна? Создается впечатление, что Призрак на самом деле призрак. То есть так ты его не видишь, а когда он того хочет – ты его видишь. Просто мистика какая-то. У меня есть теория, что Джек все время прячет собаку в одном потайном месте. Ну, вы знаете – это то самое место, куда в фильме и сериале «Горец» бессмертные все время прячут меч. Идет Дункан Маклауд по улице, а тут – о-па! Еще один типа Дункана – нежить, то есть бессмерть. Ну, вы поняли. В общем, сует себе Дункан руку в одно место и достает прямо оттуда меч, и начинается рубилово. В общем, я думаю, что Слейт тоже прячет собаку там же, в том же самом месте – под плащом.

Собака по игре нужна не только для того, чтобы убивать врагов, которые будут появляться сотнями – начиная с русских бандитов (и снова





о Пейне!) и заканчивая коррумпированными полициями. Хотя пес это дело делает очень хорошо – мало того, что глотку перегрызает, но еще и пушку отбирает и в зубы приносит хозяину. Призрак в одной из миссий еще и мины ищет, он их нюхом, ясное дело, чувствует. Такой вот умный барбос.

По сюжету Слейт начинает разбираться с загадочным убийством, выходит на одних бандитов, потом на других, потом на третьих, потом на какой-то непонятный клан, потом на полицию, потом на политиков, потом на масонов, потом на марсиан, замаскированных под водителей такси, которые готовят заговор против продавцов цветов из Зимбабве... В общем, я сам запутался посреди игры, кто на кого его выводил, но главное, что этап сложной цепочки, в которую мне никогда не врубиться, пропущенный в «Максе Пейне», здесь имеет место быть. Да-да, милые мои «друзья», как говаривала моя учительница математики, если Пейн попал в тюрьму и был отпущен, то Слейт попал в тюрьму и даже сидел. Ну, обижали его там, и пришлось ему быстро свалить.

Чуть не забыл – в DTR встречается куча мини-игр, и в тюрьме, как по мне, имеют место быть самые прикольные

из них. Одну я так и не прошел. Ту, которая с грушей. Я доходил до второго уровня скорости и на середине срывался, так и не набрав больше 137 из 150 необходимых. Описать мини-игры довольно сложно, но все они основаны на координации кликов двумя пальцами или управлении двумя руками кнопками WASD и стрелочками. Чаще всего уровень проходится со второго или даже третьего-четвертого раза, когда, наконец, проникаешься темой и понимаешь, чего от тебя хотят.

Да, игра периодически переключается из шутера от третьего лица в какую-то другую. То это стрелялово из станкового пулемета в вертолете, то боксерский поединок (если патроны кончаются, то всегда можно дать врагу ногой в пах или в морду лица), то еще чёрт знает что. Но в целом – это именно шутер. Главное геймплейное отличие DTR от того же Пейна – аркадность. Целиться не надо, да и перезаряжать пушку тоже нужды нет – когда патроны кончаются, Джек втыкает новую обойму. Если обойм больше нет, то он выкидывает пушку к чертям собачьим. Но главное отличие от Пейна совсем не в этом...

Вот мы и подошли к самому гнилому месту этой в целом

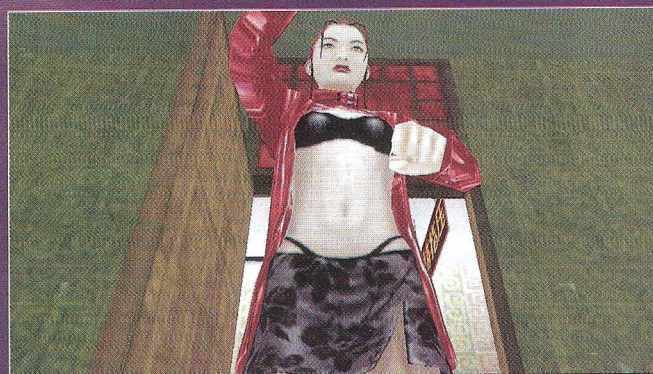


достойной пародии на Пейна – к графике. В Пейне есть Navok. Ура. А тут нет не то что Navok... Тут игра содрана с приставочной версии. Вопросы есть? Мультиплатформенность всегда была самым гадостным способом разжиться деньгами. Нет, разжиться деньгами, продавая одну и ту же игру обладателям пистюков, пэсок, иксобсков и всего остального очень даже можно, но вот ЧТО за игра при этом продается? Гадостная игра. Зализанные линии, цвета, которые одинаково хорошо нужно отрисовать на экране монитора и телевизора, при этом телевизоров систем цветности NTSC и PAL, чего нельзя не учесть; слабые запросы движка, которые могут потянуть все системы, на которые игру готовят портировать... В общем, если девелоперы делают многоплатформенную игру – жди беды.

Короче, в DTR есть одна большая проблема под названием «графика». Нет, гордое слово «графика» не годится для описания того, что показывают на экране монитора в DTR. Я бы сказал, что в игре DTR не

графика, а изображение. Когда Olmer впервые увидел игру, он сказал: «Что это за восьми-десятичина?». Да, братья и сестры по крови, изображение в DTR на уровне графики самых хитовых игр начала девяностых годов прошлого столетия. Рты у людей при разговоре не открываются, модели исстрадались квадратностью. И вся эта гадость на фоне неплохой анимации движений объектов. Движений разнообразных – от танцев на подиуме до драк и анимации смерти. Это сделано очень классно, но вот сами модели и текстуры... Более мерзкого зрелища я не видел уже давно.

Еще не знаю, к чему это отнести (к геймплею или к графике), но тоже крупная проблема. Вид от третьего лица подразумевает камеру, которую цепко держит в руках ангел-хранитель, парящий над балдой нашего персонажа. В те моменты, когда персонаж бежит по открытому пространству, все идет нормально – ангелочек с камерой висит ровно над макушкой, запечатлевая объективом отличный



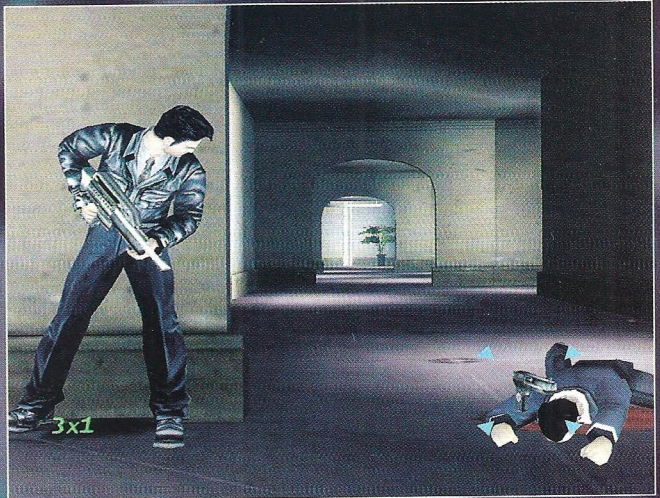


вид на поле боя. Но в те моменты, когда главный герой надумывает стать спиной слишком близко к стенке, ангелочек упирается крылышками в стену и пытается продолжать снимать макушку, которая внезапно оказывается не впереди него, а прямо под ним. Так что если стоя спиной к стене сделать резкое движение назад-вперед, камера выделяет такой кандибобер, что съеденный утром завтрак норовит пройти весь свой путь назад вверх по пищеводу. Морская болезнь почти гарантирована. Не знаю, в некоторых других играх с этой бедой отлично борются, «пропуская» камеру на ту сторону стены (которая временно становится прозрачной) или «подвешивая» ее так, чтобы она болталась больше сверху, чем сзади, но мультиплатформенный DTR такой фокус делать не умеет. Кстати, переменный вид от третьего лица периодически отключается в те моменты, когда Джек входит в какую-то низкую комнату или становится спиной к стене (он и такие «сэмфишеровские» фокусы умеет делать). Такая фигня.

По ходу игры можно не только стрелять, бить врагов руками и ногами, бросать газовые баллоны в воздух и взрывать их, а еще и брать заложников или даже выбивать из рук врага оружие. Противник, правда, тоже норовит иногда войти в клинч – хапнуть тебя рукой за шею, но из его захвата можно вырваться. А вот если ты слегка приобнимешь его сзади за шею, то снова таки превращаешься в Сэма Фишера и можешь пройти хоть километр, прикрывая свое туловище запасным живым броником.

Управление в игре Dead to Rights довольно простое, я бы даже сказал, тупое, как русский народный музыкальный лабабайка – в роли управления у нас любимый кваковско-халвовый WASD, плюс клавиши выбора оружия и две кнопочки мышки. Только второй рубильник любимого грызуна используется нетрадиционно. Я правой кнопкой обычно прыгаю, а тут это «автоприцеливание».

Главный герой стреляет, как ведьмак Геральд мечом шлет – без промаха. И в этой



стопудовой TPS нужно выбрать только, в кого стрелять и из чего конкретно. Довольно удобная фишка, которая, правда, работает, как лифт в нашем офисе – нажатие кнопки «вниз» еще не значит, что лифт остановится, когда будет ехать вниз. Вот и автоприцеливание совсем не значит, что дуло пушки после нажатия кнопки будет наведено на нужного врага – самого опасного или на того, кто валит тебя в данную секунду. Прицел наводится на того, кто ближе всего к центру экрана. Перевести прицел можно, только если еще раз нажмешь правую кнопку мышки: прицел переместится на следующего по близости от центра врага. И если впереди тебя куча колонн, за которыми прячется толпа врагов с воздушными шариками, а позади тебя валит топором злой лесник, то ясен пень, что переключаться автоприцелом – гиблое дело. Кстати, наш бобик Призрак атакует только тех, кого можно выбрать автоприцелом в режиме работы с собакой – боссы уровней к целям Призрака не относятся.

Ну, и заканчивая опус об управлении, нужно сказать, что если надо попасть из снайперки в лобешник (хедшот по старой доброй традиции означает «смерть»), то можно переключиться в режим ручного прицеливания – это делается нажатием на кнопочку F.

В общем, такая вот игра – набор штампов и заимствований плюс немного фантазии, чтобы это замаскировать. Можно было бы сказать, что полное заимствование, но собачка не

даст. Подручного барбоса в роли оружия редко встретишь в играх класса action.

Tips

Напоследок – подсказки тем, кто будет играть в DTR.

Чтобы настроить управление, нужно запустить файл dtrsetup.exe, а не установленный по умолчанию dtrpc.exe. В игре настроить управление и опции графики нельзя. Вся эта фигня из-за того, что движок адаптирован к компу и запускается через программу-оболочку.

Если не можешь пройти какое-то слишком сложное место без дополнительных аптечек (хотя при каждом запуске игры или загрузке с сейва можно выбрать более простой уровень сложности), можно дойти до очередного запаса аптечек или оружия и сохраниться. После этого (если жизни или патронов мало) загружаешь игру по новой и с полной жизнью и броней можешь начать с этого самого места.

Ну, и две подсказки – во время атаки клоунов активно используй баллоны в тот момент, когда их находишь. Баллоны так разложены, чтобы попадаться прямо во время очередной атаки. Вертолет можно сбить, а пулемет в грузовике лучше валить все теми же баллонами, прячась то слева, то справа.

Машины с вертолета лучше уничтожать, начиная с колес, потом отстреливать движок, а потом – все остальное.



Max Pagan

Название игры: Onimusha 3
Платформа: Play Station 2
Жанр: Action
Издатель: Capcom
Разработчик: Capcom
Мультиплеер: отсутствует
Дата выхода: II квартал 2004 года

Жан Рено — не последний самурай

Нельзя отрицать тот факт, что мир компьютерных и видеоигр меняется, и даже быстрее, чем весь мир за его пределами. Игры приходят и уходят, компании становятся банкротами, закрываются и образуются снова. В общем, жизнь идет полным ходом. Но даже в такой динамичной отрасли, как игровое строительство, есть несколько компаний,

которые стояли у истоков развития игровой индустрии и которые сейчас можно назвать легендарными. Одной из таких компаний является Capcom. Она существует вот уже 25 лет, и за это время создала немало культовых игр. Два главных сериала — Resident Evil и Street

Fighter, думаю, известны абсолютно всем. Не так давно ряды культовых игр пополнила серия Onimusha, став одним из бестселлеров на PS2, раскупленным игроками в количестве 3 миллионов экземпляров. Помню, в прошлом году эта игра произвела на меня неизгладимое впечатление... М-д-а-а...

«I'm a Nobunaga!» — от этого громкого вопля я еще долгое время просыпалась в холодном поту, судорожно отыскивая под подушкой родной клинок кухонного ножа. В общем-то, Onimusha даже стала причиной моего последующего увлечения японской культурой и исто-

рией, особенно той ее частью, где речь идет о самураях...

Далее я хотела было подробно изложить все положения Бусидо (кодекса самураев), но злобная редакция настоятельно порекомендовала мне перейти к рассказу о заключительной части трилогии Onimusha, мотивируя это тем, что у нас журнал о компьютерных и видеоиграх. Что ж, придется рассказывать... Итак, Onimusha 3 — это заключительная часть саги о самурае Саманоске и его великой борьбе с повелителем демонов лордом Нобунагой.

Действие игры на этот раз разворачивается в двух эпохах: в средневековой Японии и со-





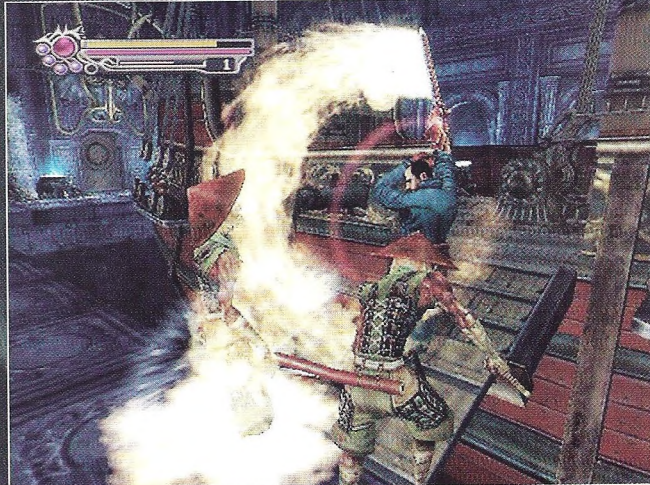
временной Франции. Исходя из этого, в игре присутствуют два игровых персонажа: первый — уже известный герой-самурай Саманоскэ, а второй — наш современник, француз Жак Бланк. По воле судьбы, а также магических манипуляций Нобунаги, легионы демонов были перенесены во Францию, а герои поменялись местами. Так, Саманоскэ теперь вынужден сражаться с несметным количеством монстров в Париже, а Жак Бланк — в Японии. К слову, обоих главных героев в игре озвучивают известные и высокооплачиваемые актеры: с японской стороны — Такеси Канесиро, которого вы могли видеть в фильме *Returner*, а с французской — Жан Рено, культовый актер, который, думаю, в представлении не нуждается.

Каждый из героев обладает своим уникальным набором оружия и навыками рукопашного боя. Благодаря усовершенствованному движку боевая система несколько видоизменилась. Теперь герои могут исполнять намного больше сложных комбо-ударов, а боевые схватки станут быстрыми и захватывающими, как в первой части *Devil May Cry*. Так, например, Жак Бланк оказался не только хорошим воином, но и отличным спортсменом. Любая сборная любой страны (включая сборную Республики



Чад по подводному стэйдж-дайвингу) отдала бы несметные сокровища за контракт с таким акробатом. В арсенале нашего бойца имеются и прыжки в длину с шестом (в качестве шеста используется меч-посох), и отскоки от стен, и сальто вперед, назад и в другие стороны, и различные кувырки, и еще великое множество упражнений с оружием. Да и плавать он горазд, в том числе и на спине. Само собой, беготня по крышам, подтягивания, отжимания, лазание по различным объектам не вызывают у него никаких затруднений. Словом, наш герой в исполнении Жана Рено вполне мог бы составить достойную конкуренцию даже небезызвестному Джеки Чану. В свою очередь, Саманоскэ сохранил большинство своих старых навыков, плюс приобрел несколько новых. Возможность быстро переключать внимание персонажа с одного противника на другого будет очень кстати, что существенно облегчит управление во время сражений. Кроме того, накопив шкалу энергии, герой сможет наносить врагам сильные суперудары.

Как и в предыдущих двух частях, в *Onimusha 3* предусмотрены ситуации, когда обоим персонажам придется действовать заодно. При этом управляемый компьютером



напарник ведет себя адекватно и довольно активно отражает атаки врагов (причем иногда даже лучше вас), а не путается под ногами или ведет прицельный огонь по вам же.

Значительно улучшился и AI монстров. Каждый тип врагов отличается от другого, но всех их объединяют незаурядные хитрость и коварство. Некоторые монстры охотятся исключительно группами, другие представляют собой вероломных убийц-одиночек, третьи — просто несчастные жертвы неведомой болезни, что, однако, не мешает им также быть опасными противниками. Монстры совершенно не похожи друг на друга, и существа, принадлежащие к одному виду, внешне могут весьма различаться.

Окружающий мир выполнен просто великолепно. Кроны могучих деревьев, качаясь и шумя на ветру, скрывают под собой массу интересных вещей, включая заботливо расставленные разработчиками сундуки, вкусные корешки и грибы, за которые любой знаток не задумываясь отдал бы полцарства и две бутылки пива в придачу.

Когда речь заходит о графике, я всегда вспоминаю воду из *Onimusha 2*. Может быть, это и глупо, но такой реалистичной и красивой воды я не видела ни в одной игре. В общем-то,

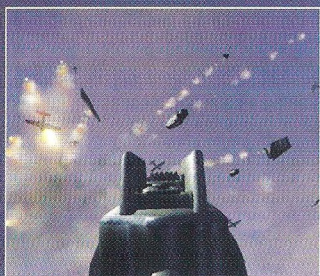
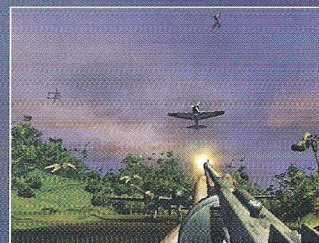
Onimusha всегда отличалась прекрасной графикой, исключением не станет и третья часть. Даже декорации заднего плана выглядят очень правдоподобно, они живут, дышат и изменяются благодаря умело вплетенной в кадр анимации, эффектам дождя, брызг, огня, ветра и пыли. А насколько кинематографично созданы ролики! Недаром вступительный ролик первой части взял приз на фестивале компьютерной графики SIGGRAPH. Судя по представленным роликам *Onimusha 3*, сюжетные вставки должны будут поразить зрителя своими красочными деталями и захватывающей дух хореографией и драматургией.

Подводя итог, хочу сказать, что *Onimusha 3* должна стать практически идеальным в техническом и дизайнерском смысле экшном, с хорошо отработанным сюжетом и четко выдержанным стилем. Ведь предыдущие две части этой саги вошли в число культовых игр именно благодаря прекрасно воплощенной атмосфере средневековой Японии, харизматичным персонажам, непредсказуемому сюжету со множеством ответвлений, а также мастерски проработанному игровому процессу.

Крапивенко Ольга
helga666@mail.ru



Название: Medal of Honor: Pacific Assault
Разработчик: EA Games
Жанр: многосерийный шутер
Дата выхода: апрель 2004 года



Вторая мировая возвращается...

Вперед, засранцы! Что, вечно жить хотите?

Безымянный участник первой мировой,
старший сержант

По нашей зеленой планете бродит жуткий вирус, настолько жуткий, что каждый, кто получит его в свой организм, померет сразу же и в ужасных мучениях. По этой причине хорошо изучить вирус на данном этапе развития человечества невозможно, и по-настоящему действенной вакцины не существует.

Специфика этого вируса такова, что заражает он только сценаристов. Все зараженные портируются... ой... телепортируются в родное измерение хомяков-шатунов – и у нас нет шансов забрать их оттуда. Вот и приходится беднягам писать сценарии для всяких грызунов. Печально. Впрочем, у нас еще остались незараженные сценаристы – правда, они находятся под пси-контролем внеземной расы разумных отходоков. Расы, которая, как оповещают все наши источники, фанатеет от Протертого Гарри и девятих Майтов. Кроме того, эта разумная раса считает, что всё проверенное ранее –

во много раз лучше нового, поэтому бедные сценарии вынуждены писать тупые продолжения не менее тупых игр. Если одна игра имела успех, почему не сделать к ней продолжение, а затем склепать еще несколько продолжений для уже существующих продолжений. Зачем придумывать что-то новое?..

...Наверняка читателю показалось, что недавно закончился бой столетия – «Башка Legion'a» против «Твердых Кирпичей» – со счетом 0:1. Но нет, со мной как раз все в порядке, и я, находясь в полном нездоровии и состоянии душевного беспорядка, могу заявить, что это был просто крик геймерской души, которую пытаются задавить аддонами, модами, приквелами, сиквелами... брр... Уже сами слова вызывают такие ощущения, будто по спине хомяки ползают. И все после того, как я обнаружил в инете упоминание о новой «Медали за отвагу». Видать, разработчикам понра-

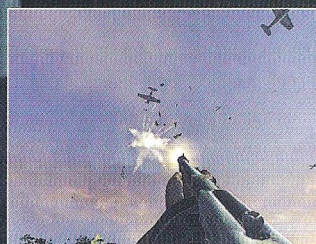
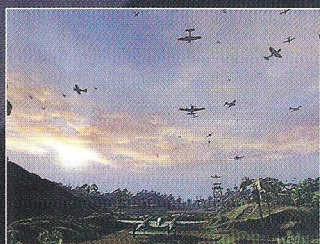
вилось загребать деньги лопатой после их Allied Assault – и они мигом выдали нам список полусырых продуктов: Spearhead, консольный Rising Sun, Breakthrough. Но деньги закончились, и нужно приниматься за очередную шоколадную медаль.

Естественно, каждый понимает, что никаких кардинальных изменений не произойдет, и нам, как всегда, навешают лапши на уши, а CD на руки. Когда я писал статью, меня проперло, почему информации о нововведениях и о самом проекте маловато (я бы даже сказал, что ее просто нет). И это за два месяца до выхода игры! Перец ясен – нововведений вообще нет! А раз их нет, то зачем (и о чем) информация? Нам подсунут старую игру с новыми картами, до боли знакомыми миссиями, другим оружием (которое, кстати, геймплея никак не изменит), ну, может, немного графику подкрасят – и выдадут старую игру с новым названием.

В «новой» игре наша жизнь начнется на Перл Харборе, где мы полюбуемся летящей на нас бомбой. Времени на изучение пейзажей не хватит, ведь кучи врагов (AI отсутствует) будут постоянно лезть на рожон и в прицел. Зато смеху хватит... Например, когда купим диск и на обложке прочтем, что игру можно пройти нелинейно – типа мочить вначале пехоту в синем, а потом пехоту в красном. А самой крутой фишкой станет то, что враги будут реагировать на свет и нужно будет думать, прежде чем светить фонариком или палить огнеметом, который полностью переделают, и он станет «красивше», чем в Return to Castle.

Мне смешно, но я знаю, что мои мечты сбудутся и через несколько лет я увижу игру Medal Of Honor: Buy Me, Please!. А на обложке шпили будет написано, что это 45-е продолжение культового шутера...

Legion
tailor@mail.ru





Комп'ютерний світ

**Підвищить ефективність,
продуктивність та
конкурентноздатність.**

www.diawest.com

**Використовуйте ПК, що виконує більшу
кількість задач одночасно.**

**Персональний комп'ютер DiaWest на
базі процесора Intel® Pentium® 4**

Логотипи Intel®, Intel Inside®, Pentium® 4 є зареєстрованими торговими
знаками компанії Intel та її підрозділів в США та інших країнах



**“Домашній комп'ютер”
DiaWest 2401**

**на базі процесора
Intel® Pentium® 4 з**

**тактовою частотою 2,4 GHz
з технологією HT/
i865PE/DDR256MB/
80GB/128MB ATI 9200/
DVD+CD-RW/SB**

329,0 грн.*

* - початковий внесок при покупці
в кредит (10%), строком на 1 рік,
без врахування вартості монітора.

**Приведи друга
придбати комп'ютер -
отримай в подарунок 100 грн.**

Internet-магазин: shop.diawest.com
Департамент комплексних проектів:

456-76-61
456-96-33



Київ, вул. Олени Теліги, 8, т. 455-66-55; пр. Оболонський, 49, т. 459-01-33; вул. Гната Юри, 20, т. 206-02-22; пр. Червоних
Козаків, 8, т. 464-8-465; Харківське шосе, 55, т. 563-06-68; пр. 40-річчя Жовтня, 46/1, т. 250-99-00; пр. В. Маяковського,
43/2, т. 548-1-548; **Луцьк**, вул. Лесі Українки, 46, т. 77-43-08; **Херсон**, вул. Суворова, 1-А, 26-48-10; **Івано-Франківськ**,
вул. Міцкевича, 14, т. 3-13-61; **Миколаїв**, пр. Леніна, 74-А, т. 47-77-74; **Рівне**, пл. Короленко, 1, 62-10-43; **Чернівці**, вул.
Воробкевича, 1А, т. 7-28-02; вул. Головна, 103, т. 58-44-42; пл. Філармонії, 3, 51-67-11; **Дніпропетровськ**, пр. К. Маркса,
92, т. 34-06-04; вул. Робоча, 178, т. 33-79-33; **Вознесенськ**, вул. Кірова, 23, т. 45-046; **Чернігів**, пр. Перемоги, 139, т. 3-
91-64; **Харків**, пр. Московський, 10/12, т. 712-75-11; **Дніпродзержинськ**, пр-т Леніна 57А, 53-51-38; **Хмельницький**,
Проскурівського підпілля, 1, т. 78-70-79

ДіаВест Intel® Pentium® 4 Демо Шоу Студіо 9

Название: Desert Rats vs. Afrika Korps

Издатель: Encore Software

Разработчик: Digital Reality

Жанр: RTS

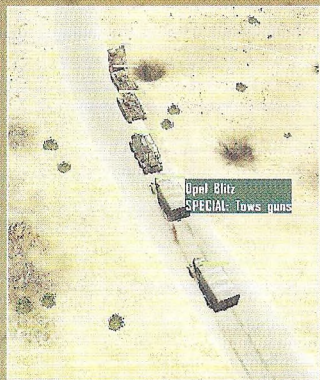
Дата выхода: март 2004, на днях, в общем, если не задержат

Системные требования:

минимальные: Pentium III 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, DirectX9.0a совместимая 64 Мб

видеокарта, 1 гигабайт места, DirectX9.0a совместимая звуковая карта

рекомендуемые: Pentium III 1,4 ГГц, 512 Мб ОЗУ и дальше по списку.

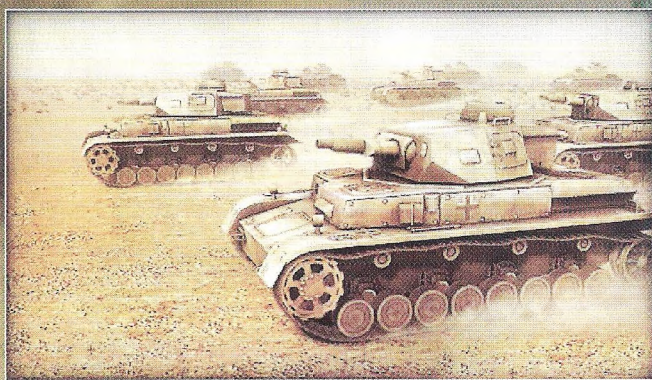


ОПЕРАТИВИЗАЦИЯ ПО-АФРИКАНСКИ

Нет, ну молодец Стивен Спилберг! Однозначно молодец. Ведь пока он не снял кино «Спасение рядового Райана», никто (кроме обитателей СНГ и неонацистов) и знать не знал о том, что когда-то (а всего-то 60 лет назад) была самая кровавая и жесткая война в истории человечества. Но вот снял он фильм, американцы узнали, что (оказывается!) воевали они не против русских, а против немцев. Да, много чего они узнали. Вот, например, по фильму вышло, что решающая битва в войне — это когда несколько человек подавили пулеметный огонь злых фашистов где-то далеко от восточного фронта, на побережье Франции

(то, что русские завалили миллионы фашистов и их союзников — это так, понты). Откровением для них стало то, что французы говорят по-французски, а немцы — по-немецки (а не по-английски с немецким акцентом, как это бывает в других фильмах)... В общем, много чего узнали.

С тех пор индустрия развлечений стала эксплуатировать тему второй мировой во всю силу. Вышло пару десятков весьма популярных игр, которые все больше открывали глаза жителям северной океании. Но думаю, самым большим ударом для американцев станет игра «Desert Rats vs. Afrika Korps» или коротко DRAK, где, кроме всего прочего, открываются новые

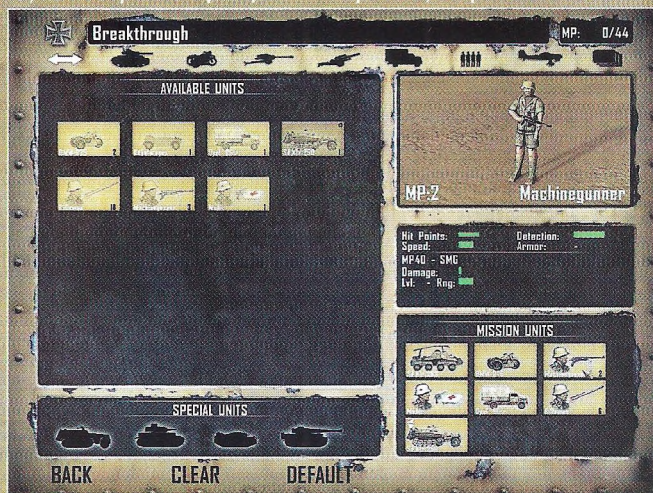


истины — то, что вторая мировая проходила еще и в Африке, и то, что война шла не только по схеме «Америка против Германии и Японии» (Перл Харбор и ядрену бомбу они еще как-то помнят), а еще и так — «Америка и Великобритания против Германии, Японии и Италии», что немного ближе к истине, чем первый вариант. Нет, другие игры тоже объясняют, кто и против кого воевал, но в этой игре вся суть — война немцев и их союзников против «наших», и именно в Африке. Так что, думаю, усвоят они такой сложный урок истории без особых проблем.

В общем, на разделочной доске у нас — очередная стратегия, где в реальном времени нужно тулить туда-сюда танчики, вояк-пехотинцев, самолетиков, пушечки и всякую такую мелочишку —

по крайней мере, на экране оно все очень маленькое. Сюжет игры прост: в северной Африке в середине второй мировой столкнулись британская седьмая дивизия, которую прозвали «Крысы Пустыни», и Африканский Корпус немецкой армии под командованием генерала Роммеля. Противостояние двух этих армий и назвали «Desert Rats vs. Afrika Korps». Собственно, все. А дальше идет игра.

По жанру DRAK — типическая-типическая тактическая стратегия реального времени с типической-типической графикой и геймплеем. Есть, как и во всякой другой игре, в ней свои приколы и приколы. Вот об этом и поговорим. Да, чуть не забыл — знакомился я с этой игрой не только по описанию, но и по вполне играбельной





одноуровневой деме. Запускать игру, можно обнаружить не кучу непонятных роликов на движке игры и имена разработчиков, как это уже принято, а кучу подробных инструкций и описаний. Весьма полезно почитать их перед тем, как начать играть – прочищает мозги получше крепкого кофею. Краткий брифинг – карта, инструкции по ландшафту, историческая справка. После этого прилагается полный перечень даденной нам для разборки бригады по борьбе с врагами, и потыкав во всех этих юнитов, можно узнать, кто из них как ездит/ходит, стреляет, что за пушки имеет на борту или на горбу, как далеко он видит, насколько легко его обнаружить, если он заляжет на газоне с кошельком на веревочке, и все такое. Потыкав мышечуказателем, ознакомившись со всеми «хоткеями» (ясно, что ничего умнее, чем уже есть в «Казаках» или, например, в WarCraft, они не при-

думали), можно запустить игрулю...

Вот оно – поле будущей битвы с высоты птичьего полета. Вот они мы, вот они враги. Что характерно: мы – немецкий офицер, сотоварищи и итальянские братья по оружию, а враги – британская дивизия. Акцента на том, что мы – фашисты, никто не делает, но то, что игру в Германии не выпустят – это 100-пудово, к гадалке не ходи. Свастика везде и все такое. У них это дело очень сильно вне закона.

Узкий проход, окопавшиеся танки, две пушки с артиллеристами и две пушки в голом состоянии. Ограниченное количество солдат – пехота с винтовками, гренатеры (мужики с панцер-фаустами) и разведчики, командир, да еще пара танков и пара грузовичков. Против нас прут злобные британцы, у которых налажена поставка свежего пушечного мяса с двух баз, укрепленных пушками. Задача – удержать позиции, а потом и грохнуть обе базы. Все просто.

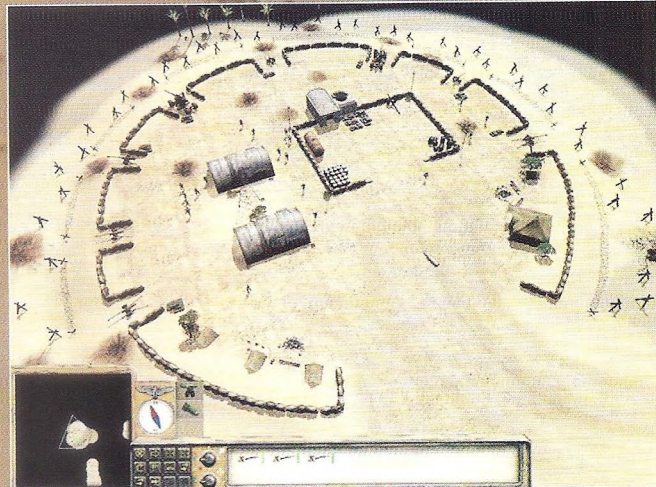


Но при ближайшем рассмотрении оказалось, что не все. Нюансов – немеряно. Каждая единица техники – «самоподвижная», или нет – при наведении на нее показывает радиус своего действия (стрельбы и видимости) и количество «посадочных мест», которые нужно заселить, чтоб она действовала на все 100%. Но вот пушка – сунем в нее четырех пехотинцев – стреляет, и все отлично. Но только мы засовываем в нее одного гренатера – и скорострельность пушки увеличивается! Добавляем в команду разведчика – и у пушки увеличивается дальность обзора/стрельбы, добавляем командира – пушка начинает стрелять, что твой пулемет. Та же фигня с танками и грузовиками с закрепленными пулеметами.

Вроде как интересно, но... Допустим, гренатер – он типа продвинутый в артиллерийском деле и может подавать снаряды и стрелять из пушки быстрее. Командир тоже типа дает всем конкретных пинков,

и все заряжают и стреляют быстрее и точнее. Но как гренатер может повысить скорострельность танка? Мы тут с Khaj-Tosin'ом подумали и решили, что после каждого выстрела из главного орудия танка гренатер вставляет в дуло свою базуку и стреляет из этой дуры прямо врагу в глаза. В таком случае рост скорострельности оправдан, иначе не вижу, как это дело может быть реальным.

В игре еще имеются медики. Они, как об этом можно догадаться, лечат людей. Но на базе британцев имеется еще и лазарет. После захвата базы можно завести туда всех прихворавших солдафонов, и через миг их здоровье восстановится до 100%. Красота. Как это происходит – не ясно, особенно если учесть, что в лазарете до его захвата наверняка работали медики союзников, а не ООН (которой тогда еще не существовало), и вряд ли они лечили бы солдат врагов... Ну да ладно, поверим на слово. Лечат они –





ну и нехай лечат. Хорошо. Мы учли этот бонус и используем его во всю спину.

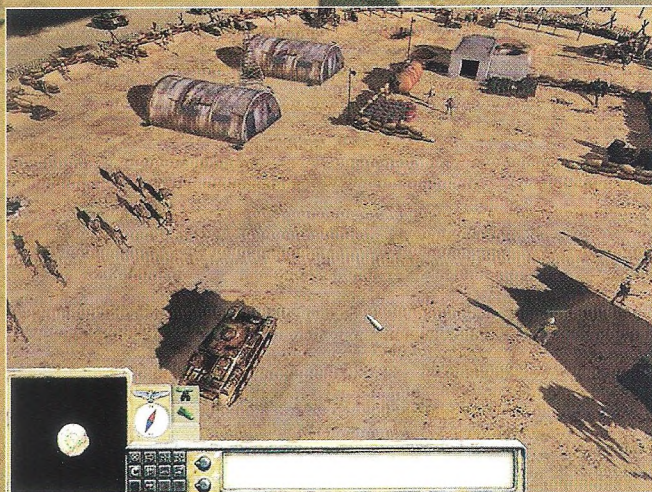
Теперь бронетехника. Танки и прочие виды техники двигаются быстро, но не могут преодолеть некоторые препятствия типа курганчиков и прочих овражек, которые по жизни они перемахнули бы не глядя. Тут, скорее, претензия к графике — художники не смогли нарисовать такие «непроходимые» овражки, которые бы выглядели как непроходимые, и поэтому танчики иногда очень смешно режут, но не трогаются с места на самых ровных местах. Да, и еще о графике. В игре (см. системные требования) по полной ваяют все приколы из девятого DirectX. И вроде бы все хорошо, но, видать, моя радеона под номером 9200 не знает пары-другой шейдеров и соглашается работать с этой игрой в максимальном качестве графики при цвете 32 бита и разрешении 2248 на... сколько-то... Я к таким числам в качестве разрешения еще не привык. Но главное, что ни при каком разрешении и всем остальном игра не соглашается отображать тени. Такая вот ерунда...

Стрелять танк может как из основного орудия, так и из пулеметов — если таковые на нем установлены. Пулеметами он сносит бошки солдатикам, а из пушки валит пушки, строения и технику противника. Хотя можно красиво бабахнуть из пушки и по солдатам. Тогда они взлетают в небо, громко ойкая и размахивая руками и оторванными ногами. Жуткое зрелище.

Взорвать, по сути, можно все — от упомянутых танков

и пушек противника до домов, пальм... э-э-э... вроде бы больше там ничего и нет... Ну, еще колючая проволока и мешки с песком, которые прикрывают пушки и танки. Пустыня, что ты хочешь... Кстати, о мешках: обложить мешками и повесить число хитпойнтов можно очень легко — выбрать юнит или несколько юнитов (из тех, что могут окопаться) и нажать на панели управления на значок с лопатой. Танк или пушка секунд за 5 окапывается и сразу же становится весьма трудноуничтожаемой мишенью. Точно так же быстро он выкапывается (мешки с песком за те же несколько секунд исчезают), а выкапывать танк нужно затем, чтобы двинуться с места. Отсюда тактический ход — если не планируешь задерживаться надолго, то не стоит закапывать танк.

Особое спасибо разработчикам за систему командных действий. Назначать команды в игре можно очень легко (ctrl+цифра), после чего группа вызывается нажатием на одну кнопку. Это довольно просто, ясное дело, и имеется во всех играх. Точно так же можно выбирать все юниты одного типа двойным кликом по одному из них, загружать одним махом полный грузовик людей и выпускать их по одному на ходу, десантируя тех, кого хотел сбросить на малом ходу, чтоб он прикрывал отступление или атаку. Допустим, на подъезде к артиллерийскому расчету можно сбросить разведчика, который заляжет и одного



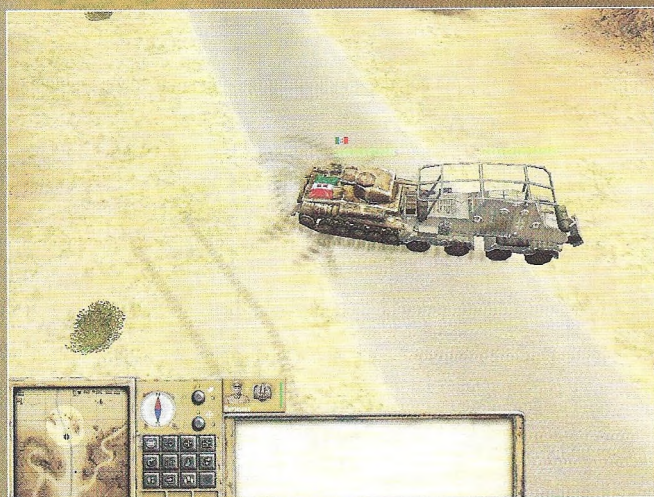
за одним снимет из снайперки всю группу солдат противника, а потом вытащить гранадера и бабахнуть из фауста по выехавшему танку, а во время всего этого запустить грузовик дальше, для того чтоб он высадил всех солдат в центре командного пункта... Э-э-э... Заигрался. В общем, вы поняли — главное быстро клацать по иконкам и циферкам, и все будет пучком.

Но в этой игре есть и такая толковая штука, как «follow». Выбираешь юнита, пуляешь его куда-нибудь, к нему на хвост цепляешь группу поддержки, которая идет за ним шаг в шаг, а за группой поддержки цепляешь весь эшелон. Толково задумано и еще лучше реализовано. Не прорыв, конечно, видели мы такие приколы, но внедрено весьма правильно. И еще — есть такой пункт в меню юнитов, как «движение в formation», ну, или «в строю» по-нашему. Выделяешь толпу людей и технику, жмешь эту кнопочку

(или просто делаешь более длительный клик правой кнопкой по карте), и все они прут на указанную позицию со скоростью самого медлительного юнита. Прикол в том, что даже самый быстрый танк или взвод солдат можно объединить в один строй с залегшим снайпером. При этом все будут изображать жутко быстрый бег/езду, но двигаться со скоростью лазутчика — выглядит как пародия. Интересно, можно ли будет в полной версии присобачить к ним еще и самолет? Было бы особо стильно — самолет, летящий со скоростью 1 км/час.

Графика в игре сделана очень прилично. Не знаю, комп, возможно, мощный, но глюков, даже при максимально заполненном юнитами экране, не наблюдалось. Сомневаюсь я потому, что прорисованы все модельки очень неплохо — особенно хорошо это видно, если приблизить сцену боя. У солдатиков, кажется, можно рассмотреть даже пряжку на ремне.





В общем, графика – на уровне. Нет, не графика, а прорисовка юнитов. Окружающий мир нарисован так себе – кусты, травка, пальмы. Песок хорош, но это всего лишь песок. А вот анимация взрывов и прочих активностей подкачала. Например, ролики на движке, сопровождающие эту игрушку, сделаны мерзостно – самолеты появляются ниоткуда, исчезают никуда и при этом летят по частям. То есть появляется крыло (полностью), потом фюзеляж (полностью), потом второе крыло (прилепливается к полностью прорисованному фюзеляжу), и все в том же духе. К моей радости, ролики легко прерываются, и после черной перебивки с надписью «Несколькими минутами позже...» можно продолжать играть. Остроумно.

Для всей своей армии можно выставить (причем просто и удобно) уровень агрессивности и свободы перемещения. Агрессивность выражается одной из трех позиций

рубильника – «не стрелять», «стрелять, только если враг с особым цинизмом отрезает вам конечности и оскверняет могилу вашей кошки», «стрелять, как только руки зачесутся». Свобода перемещения определяется тоже тремя степенями – «стоять», «можно ездить, но недалеко» и «езжай, куда хочешь». Третья позиция означает, что во время атаки врага все самые трусливые юниты разбегутся кто куда, и потом их не найдешь даже днем с прожектором, так что с этими рубильниками нужно обращаться с осторожностью. Я вот когда с ними экспериментировал, сходил раз в атаку – врагу не пожелаешь. Я красиво перестроил войска, стратегично подвел танки, выстроил их, окопал, на полном ходу отцепил от грузовиков пушки, расставил их по важным позициям, выгрузил гранадеров и пустил пехоту вперед. В общем, все было очень красиво, и только когда пехота противника чуть ли не ложками вынула сердца



всем танкистам и ногами набила лица всей моей пехоте, только тогда я обнаружил, что переключатель стоит в позиции «Hold fire». Ну, нажал случайно кнопку «В». Понты, казалось бы, а армия по уши в собственных кишках.

Да, и еще о том, что касается групповых действий и особых способов ведения боя. Вот медики могут лечить (с их пистолетом им на танки идти не интересно), а для прочих юнитов есть «другие способы атаки». Можно установить, например, что вот этот конкретный юнит валит только по гусеницам танков и прочих ползучих гадов, вот этот валит по башне танка и по орудиям, а этот – этот зверь стреляет вообще по земле (функция стрельбы по земле полезна только для артиллерии, чтобы покрывать какую-то линию обороны). Пешеходных солдатиков можно уложить на землю и заставить ползти к противнику – таких юнитов, во-первых, сложнее обнаружить (их видно только в упор), а во-вторых, сложно убить – среднее число попаданий в них резко падает.

Собственно, забыл сказать, что пушки можно перевозить точно так же, как и пехоту – цепляешь их к грузовикам (по одной штуке к одному грузовику) и прешь. Нет, пехоту не нужно цеплять за фаркоп и таскать, просто «так же» – это значит с помощью грузовиков. И так же, как на ходу из грузовика («За руки, за ноги, раз-два-

три – пошел!») можно десантировать пехоту, в любой момент можно выбрать перевозимую пушку, и в ту секунду, когда она будет проезжать нужную позицию, стоит только нажать «окопаться», как пушка отцепится и начнет окапываться. Ясен пень, что при этом желательно, чтобы «в пушке» сидел не один обязательный для транспортировки юнит, а весь артиллерийский расчет (3 или 4 чела). Кстати, забыл сказать, что транспорт без хотя бы одного юнита не едет – типа логично, шофер вроде бы должен сидеть внутри.

Поломанную технику можно ремонтировать – для этого, видать, будут какие-то особые юниты, потому что из тех юнитов, кто доступен в демке, никто за это грязное дело браться не хотел. Точно так же, как и выкапывать мины – хотя такой пункт в меню был.

Ну, и теперь типа резюме. По 8 видов солдат, куча танков и артиллерии, несколько самолетов, куча транспортных средств – от бронированных транспортов до мотоциклов – в целом, 70 разных типов юнитов и немеряно миссий, кампаний и всего такого. Интернет-игра, ну, и в Лане – само собой. В общем, ждем-с, однозначно.

P.S. А музыка в игре – голимая-голимая! Вспоминать не хочется.

Max Pagan,
ацкий оберсупергенерал,
3-я бригада дератизаторов
Сахары

Справка: дератизация – комплекс мер по борьбе с крысами

Название: Bloody Waters: Terror From The Deep

Разработчик: Pineapple Interactive

Издатель: А фиг его знает!

Жанр: симулятор белой мутировавшей акулы

Платформа: PC, Xbox, PS2

Когда выйдет?: Не, ну вы такие вопросы задаете! Где-то в 2004-м.

Конфигурация компьютера: нужна

Официальный сайт: www.pineapple-interactive.com

ИЛИ Последнее плавание Муму

– А правда, что вас акула тяпнула?

– Правда. Она мне тогда еще моего плавательного утенка прокусила...

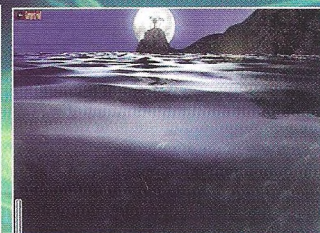
– А куда она вас?..

– Ну, ты [цензура как увидела – сразу офигела], ... эдакий, а не пошел бы ты по направлению в [цензура офигела еще

сильней]!!!!!!

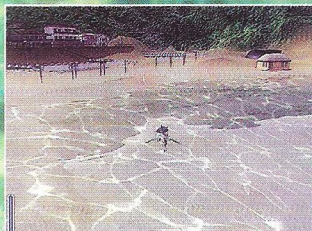
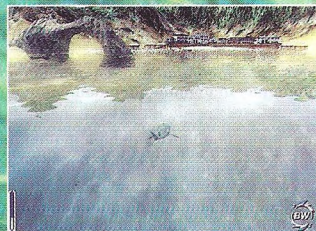
Здрасте. Меня зовут Аристрах... В смысле, Аристарх Зурабович Путин (это меня в честь Джеймса Бонда назвали). Я это, как его, редакционный хомяк-шатун. Не, ну чё ты сразу на пол падаешь, лупишь по нему рукой так, что на соседа снизу люстра упала (слышишь, как матерится?), да еще и ржешь, как обкурившаяся чебурашка? Можно подумать,

нас, чернобыльских, нигде встретить нельзя... То есть как «а де можна»? В Чернобыль съезди, под третий реактор на ЧАЭС же заглянь. Можешь еще в редакцию «Шпиля!» сходить, но это рискованно. Нижней задней (вдруг, кто тоже из Чернобыля) конечно можно реально лишиться. Не, не собака-терминатор... Она как батареек нажрется, так сразу мирная и спокойная. Сидит себе в углу, грызет там в свое удовольствие кого-нибудь... Просто на входе в редакцию сидит такой крутой чел –



охранник. Ваше зверь: ростом – шкаф, в плечах – буфет, зубы – сантиметров десять. Оба. Да еще и злой он всегда как черт. Его сам Max Pagan боится, а Legion, так тот вообще теперь по канализации в редакцию забирается...

Так, я не понял! Чё это за косяке взгляды? Как это я на хомяка не похож? Чего у меня плавники? Ну, какая жизнь, такая и... Вот блин, ничего сюда прикольного придумать не могу... Ладно, и так покатит... Может, Макс и не заметит (если здесь нет реплики: «Это он о чем? Что не замечу? – прим. от самих, знаете, кого, то самих, знаете, кто таки не заметил»). Ну, радиация... Рубишь? Так что я теперь аку-





ла... Женского пола. Да-а-а... Вот сволочи, а? Ладно, это еще что, вот один мой знакомый хомяк, тот вообще в крокодила Гену превратился. Ну, чё ты ржешь? Скажи, ты хоть раз в жизни, хоть десять минут видел, как твой лучший друг откладывает яйца?! Так кого ты лечишь?

В чью только шкуру нас не зашивали разработчики-извращенцы и прочие садюги. И людишек мы рубали в лице Аднаго Гордага Алена. Впрочем, потом мы и оленей мочили, и прочую живность... Портили экологию окружающей среды нашей природы, так скать. Но парни из Интерактивного Ананаса (Pineapple Interactive) решили завернуть в явно дремучий лес полного маразматического психоза и анонсировали свой первый игровой проект, где нам придется играть акулой, причем белой, причем мутировавшей, причем самкой...

Жила себе однажды одна акула, никого не трогала. Ну, разве что съела там парочку аквалангистов. В об-

щем, вела размеренную обычную акульную жизнь. Но в один совсем даже не прекрасный момент для акулы и более-менее прикольный момент для поставщиков акульего мяса в магазины, пришли ученые. Вернее, не ученые, а так, пара ботаников, работающих в суперсекретной научной организации, такой секретной, что все ее сотрудники сами не знали, что они работают для суперсекретной научной организации. Акулу, разумеется, поймали, арестовали и без предъявления паспорта начали ставить на ней довольно жуткие эксперименты, в результате которых рыбка приобрела волосатость, парочку лишних кило, несколько метров длины, большую силу, разум и вот таинный зубище на своих обидчиков. Ну, а обидчики тем временем продолжали издеваться и проводить опыты, записывать результаты... И вот однажды, обнаружив какой-то прикольный (ага, открыли новый вид животных — «акула» называется), они очень сильно отпраздновали с последующим приездом



пожарников на пепелище вместо базы ученых, а также ментов, которые упаковали всю веселую компанию в черные воронки и повезли лечить клептоманию клаустрофобией. Ну, а рыбка, воспользовавшись суматохой, смылась в открытый океан (какое подлое животное). А оказавшись на свободе, решила отомстить своим обидчикам, а также всем остальным двуногим за компанию. Она ж (вы не забыли?) разум обрела...

Короче говоря, в этом месте сюжет непосредственно переходит в игровой процесс, отдавая под наш непосредственный контроль ту самую, зубастую. И не только ее. Дело в том, что там, где поселилась наша героиня, водятся такие прикольные дятлы, называющие себя «Культом Акулы». Эти перцы когда-то спаслись от нападения тех же акул и теперь им служат — хавчик приносят, освобождают из ловушек и другой неволи, мочат всех противников большого верхнего плавника и четырех рядов зубов, устраивают где попало диверсии и так далее. Оторванные члены лично я бы после того, как у меня такое животное попыталось отхватить кусок организма, не помогало им, а скинул бы одну-две ядерные бомбешки в их заводи... Получилась бы прикольная жареная рыбка... Так вот, этими лохами мы тоже сможем управлять, ибо белая, встретившись с таким кадром, берет его под свой контроль (не, ну че там ученые с ней такое сделали, что она такая крутая?). Но вот только скажите мне, какой нормальный геймер в симуляторе акулы будет бегать какими-то задолбками? Тем более, что акула



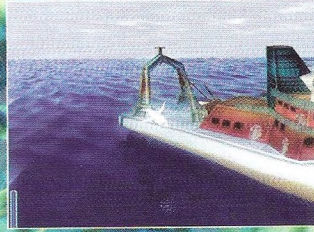
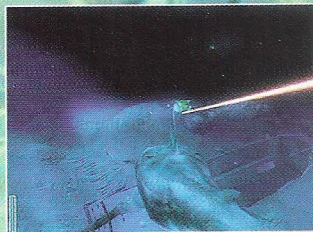
может крушить почти все, созданное человеком и погруженное в большое H_2O . Кроме того, в океане, помимо всякого мусора, еще и разные ныряльщики-аквалангисты с обычными пловцами болтаются. И акулка-то им будет «амики-амики» делать. Так что мясо и расчлененка нам обеспечены. Хотя на самом деле акулы довольно безбидные существа и на людей никогда не нападают первыми. Для этого ее надо сначала найти и очень сильно разозлить — по башке ударить или что-то еще...

Какая будет графика? А фиг кто знает. Если судить по скринам, то вполне ничего — неплохие подводные ландшафты, за которые дизайнерам и пиво можно поставить. Акула и жертвы вроде детализированы неплохо, кровь выглядит действительно как кровь... Еще обещаны довольно красивые погодные эффекты типа проливных дождей, свечения солнца сквозь гладь воды и т.д. Кстати, вода даже на скринах выглядит просто фантастически. Супер. Очень красиво и реалистично.

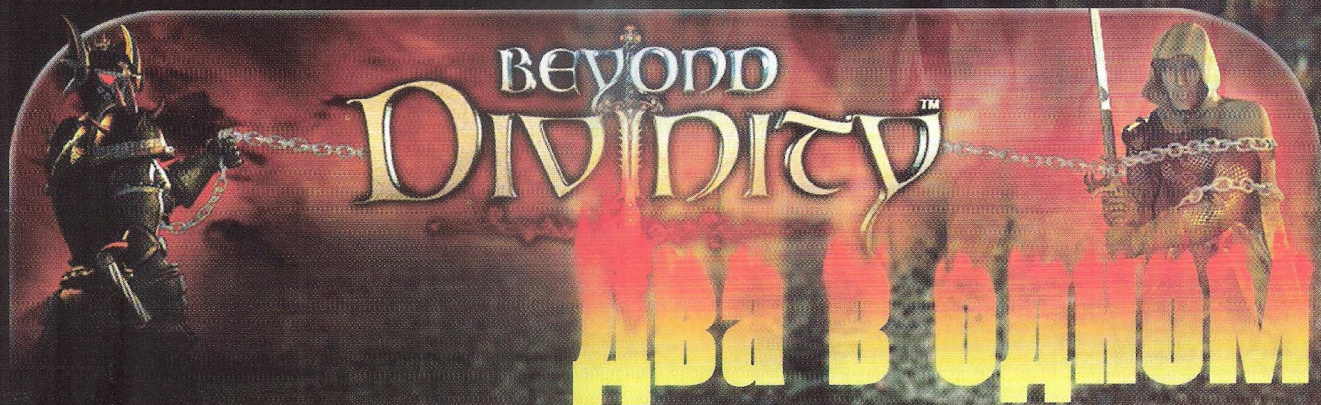
Про озвучку и музон, кроме стандартных обещаний девлоперов об их крутости, ничего не известно.

Короче говоря, ждем-с. Ждать с нам ведь никто не мешает? Игрушка будет и неординарной, и прикольной. Это как минимум. Да и интересно узнать, что ощущает акула из Armed&Dangerous. Лана, пойду пока «Челюсти» посмотрю.

Аристарх Зурабович
aka Khal-Tosin
khal-tosin@rambler.ru



Название: Beyond Divinity
 Разработчик: Larian Studios
 Издатель: Ubi Soft
 Жанр: hack&slash с элементами RPG
 Дата выхода: первая половина 2004
 Официальный сайт: www.beyond-divinity.com



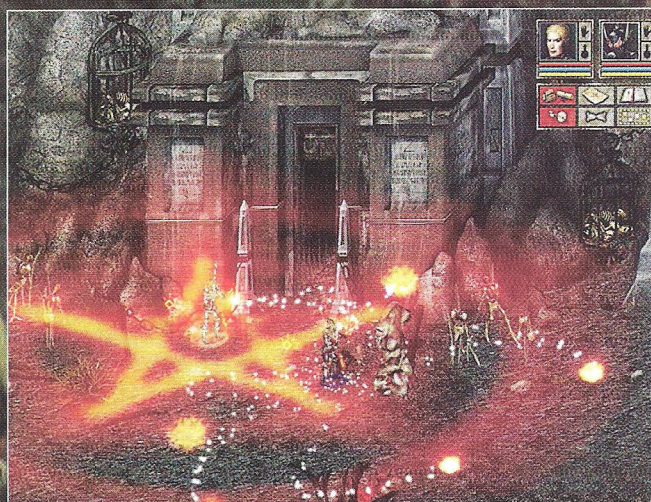
Вся эта банальная ката-
 вasia началась очень
 и очень давно, когда
 одна маленькая,
 но очень гордая и амби-
 циозная компания
 решила создать суперигру.
 И чтобы там был суперсюжет,
 суперзвук, суперграфика,
 суперинтерактивность супер-
 окружающей суперсреды
 и, естественно, суперэкшн.
 Потому что без экшна в на-
 стоящих RPG ну просто никак
 нельзя. Игру сразу же решили
 назвать The Lady, The Mage
 and The Knight, дабы никто
 не догадался, что это – оче-
 редная диabloобразина.

Часы сменяли дни, дни –
 недели, а программисты этой
 маленькой и гордой компании
 все работали и работали
 в поте лица и не покладая рук.
 Но в один отвратительный
 момент случилась трагедия –
 у разработчиков кончились
 деньги. Нет денег – нет пива,

нет пива – нет вдохновения,
 нет вдохновения – нет работы,
 нет работы – нет релиза, нет
 релиза – нет денег. В общем,
 компания распалась, и об игре
 забыли.

Но кучка товарищей решила
 довести дело до конца и осно-
 вала компанию под названи-
 ем Larian Studios.

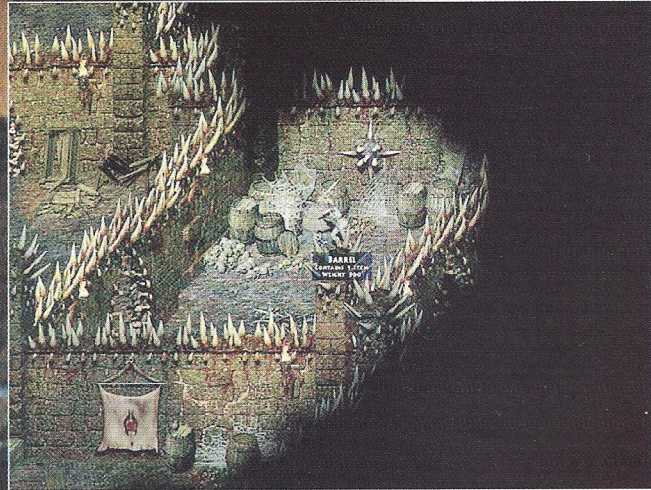
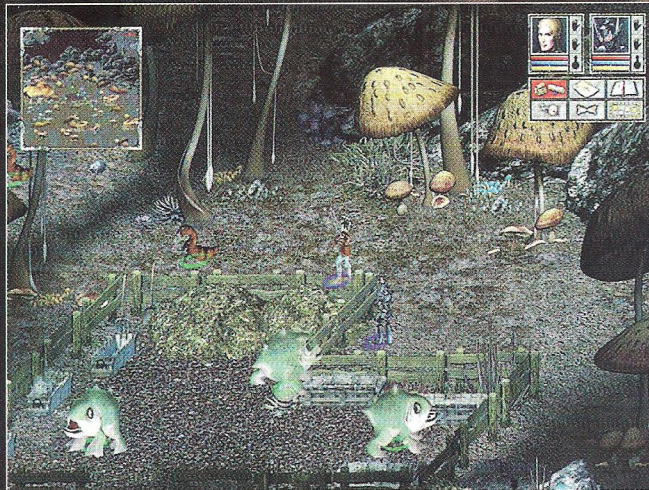
И вот в конце 2002-го они
 наконец-то выпустили игру
 под названием Divine Divini-
 ty. Сказать, что игра была
 неплохой – это слегка преу-
 величить, потому как глупо-
 стей там хватало (самая
 большая – черный шрифт
 на сером фоне). В результате
 диabloиды ругали Larian
 за множество небоевых
 квестов и длинные диалоги,
 а любители CRPG – за оби-
 лие «мяса». Но, как принято
 говорить в таких случаях,
 игра завоевала немалую
 популярность в определен-
 ных геймерских кругах.

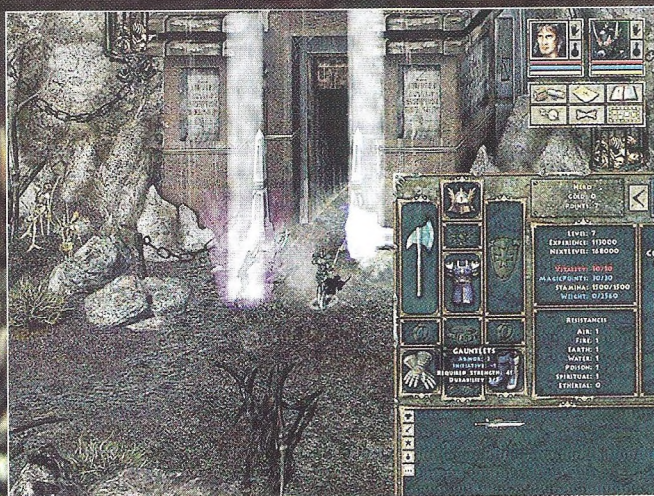


А спустя некоторое время
 все та же Larian Studios объ-
 явила о начале работ над
 игрой RiftRunner. Новость
 о создании сиквела быстро
 разлетелась по все тем же
 «определенным геймерским
 кругам», но не дальше. Ввиду
 отсутствия пикантных подроб-

ностей и другой информации
 к размышлению игровая
 общественность отнеслась
 (да и сейчас относится)
 к игре крайне скептически.

Отсутствие интереса к игре
 вынудило разработчиков пред-
 принять отчаянный маркетин-
 говый ход – и RiftRunner





срочном и обязательном порядке была переименована в Beyond Divinity. Но как «Титаник» ни называй, все равно утонет. Это никак не Divine Divinity II, а всего лишь небольшое расширение уже знакомой игровой вселенной.

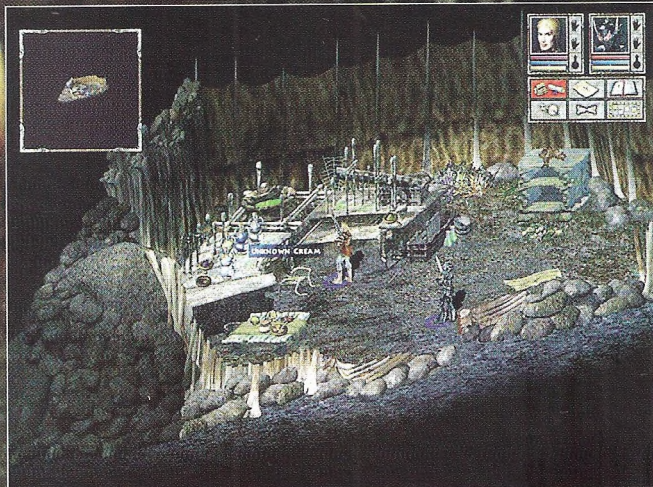
Сюжет, по словам разработчиков, будет если не захватывающим, то как минимум очень интересным. Все будет очень хитро вертеться вокруг конфликта человека и общества. Ну, прям как по Достоевскому.

Итак, главный герой был очень добрым, мягким и пушистым: профессия у него была такая – борец со злом. Но в один прекрасный день он угодил в очень хитроумную ловушку и почти умер – его душа была помещена в тело Рыцаря Смерти. Очнувшись в новом теле, главный герой с ужасом обнаруживает, что никто не хочет с ним дружить: силы добра видят только его страшную внешность и отчаянно пытаются с ним бороться, а силы зла, наоборот, видят

его светлую душу и тоже не хотят с ним иметь ничего общего. Вот вам и наглядный пример того, как трудно быть не таким, как все. В результате герою ничего не остается, как сражаться с теми, кто пытается ему противостоять. Именно этим он и будет заниматься на протяжении всей игры.

Помимо такого сильного сюжета, в Beyond Divinity будет присутствовать и не менее сильная и стильная графика с полной поддержкой всех наворотов DirectX №9. Сказочка, конечно, хороша, но верится с трудом – при ближайшем рассмотрении скриншотов становится совершенно понятно, что подобные заявления беспочвенны. Угловатые и непропорциональные модели, а также обилие темных мест в игре как пить дать отпугнут большинство избалованных геймеров.

Все диалоги и монологи в игре будут озвучены от начала и до конца. Впрочем, услышать живую английскую речь нам не грозит – доблестные локализаторы всех контор



и подвалов в процессе «руссификации» наверняка уберут все «лишнее».

Однако особый интерес в данном случае представляют именно монологи главного героя. Как уже говорилось, по сюжету душа героя окажется заточенной в теле Рыцаря Смерти, но ведь душа последнего тоже никуда не денется. Вот и будут они ругаться и драться за контроль над телесной оболочкой. А это уже интересно: помнится, нечто подобное было в Baldur's Gate II и Planescape: Torment.

Разработчики с пеной у рта клянутся, что все будет просто чудесно, потому как в игре будут реализованы все сильные стороны Divine Divinity и устранены недостатки. Понятное дело, будет очень много самых разных нововведений.

Прежде всего, ролевая система игры подверглась основательной переработке. Ожидается много новых и полезных умений, а также множество различных фишек при

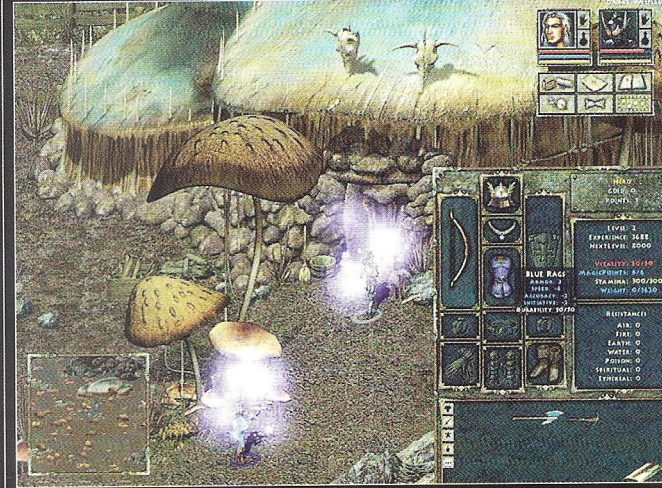
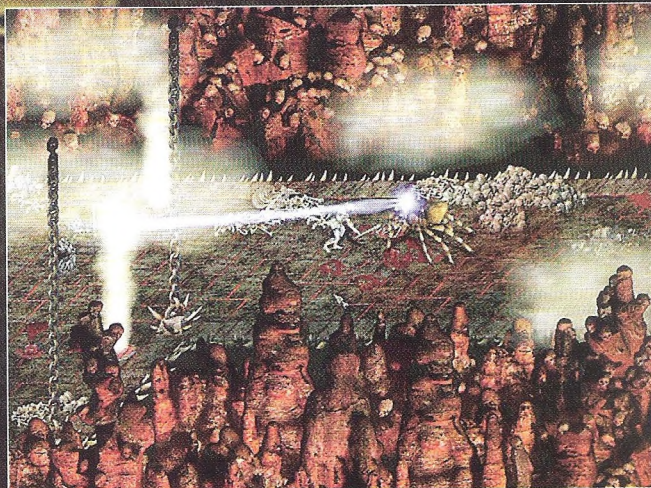
генерации персонажа и его дальнейшей прокачке.

Кроме того, в списке нововведений значатся: полный контроль над членами партии, множество новых (в том числе и уникальных) шмоток, умных врагов, идеальный игровой баланс и так далее. Не проявив особой оригинальности, хлопцы из Larian Studios по секрету всему свету поведали о том, что они немного разбавили хардкорный hack&slash разговорными квестами и мини-играми. И чтобы, к примеру, добраться до какого-нибудь суперкрутого артефакта, придется сыграть с его обладателем в китайскую народную игру «шашки» или индийскую народную игру «шахматы». А для самых маленьких будет и столь любимый ими вариант «топором по черепу».

В общем, игра создается по хорошо всем известному принципу «мы исправили старые глюки и добавили новые».

Так что ждем-с. Но не сильно.

The Lich



Раса: Газльцы
 Название: «Космические Рейнджеры II. Доминаторы»
 Разработчик: Elemental Games
 Издатель на территории СНГ: 1С
 Издатель в цивилизованном мире: замаскировался
 Жанр: не, блин, сюда столько всего намешали!
 Выйдет: в конце первого квартала 2004-го
 Системные требования:
 на «Поиске» точно не пойдет!

Крутые Уолкеры 2, или Снова в космос

Если первая часть игры/фильма/или еще какой-нибудь фигни получилась класневой и срубил много зеленых американских президентов (вот у меня любимый – Франклин), то маркетологи фирм-создателей начинают штурмовать уже упившихся на радостях девелоперов, требуя быстро клепать продолжение, пока у народа еще есть капуста и желание ее тратить. И вот разработчики игры/фильма/или еще какой-нибудь фигни, нехорошо выражаясь в сторону разбудивших их маркетологов, с мутными глазами садятся за рабочие места и начинают активно попивать пивко и думать о проблеме миграции хомячков-шатунов

из редакционной кухни в редакционную бухгалтерию... Нет, конечно же, в оставшиеся 10-15 минут они, вяло ковыряясь в носках, выковыривают из их недр умные мысли по поводу нового сиквела-приквела...

Вот и ребята, скромно называвшие себя Elemental Games, которые создали великую и ужасную супермегагейму «Космические Рейнджеры», объявили о релизе сиквела.

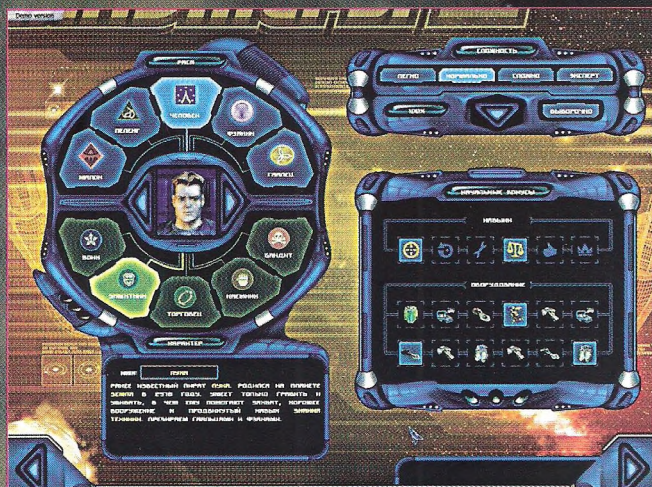
Как, вы не знаете, что такое «Космические Рейнджеры», «Властелин Колец», как зовут любимого домашнего сурка Олмера, что такое «пиво» и как проходит реакция Бернхаузгера-Нонцерфауста при транскинетическом квадрато-подобном движении хромированных биочастиц в микрообъектах-

тере Спингера-Коха? Ничего, наш самый рульный и крутой ежемидесяти страницах (догадитесь с трех раз) уж точно вас просветит! Ну, не знаю, правда, как насчет последнего и имени хомячка (это тайна государственной важности), но обо всем остальном – сто пудов. Особенно о пиве.

Так вот. Давным-давно, нет, уже после появления Дуума Первого а также Вольфа Тридешного, где-то в прошлом году в городе Владивостоке парни из Elemental Games закончили работу над геймой «Космические Рейнджеры». Самым главным приколом в этой игре был жанр – КР. Вернее, его полное отсутствие. Девелоперы налили в один миксер столько игровых направлений, что пипл

просто фигел от экстаза. РПГ, космическая стрелялка, пошаговая стратегия, адвенчура, экшн... Да, коктейль действительно получился взрывоопасным, и куча народа неделями сидела за компами, гоняя в контру, халву, кваку и «Рейнджеров». Все возносили разработчикам хвалу, требовали поставить им памятник при жизни (или зарубить и поставить посмертно)... Ну, а те, краснея от похвалы и скромно шаркая по полу ножками, потупив взор, пригнали пару-тройку экскаваторов и загребли бабки.

Весь сыр-бор в первых КР разгорелся из-за угрозы вторжения клисан – довольно нехороших личностей, стремящихся поработить всех и вся. И наш герой почти что в гордом одино-





честве заколбасил всех плохих. Это была основная сюжетная линия, но фишка была в том, что присутствовало просто огромное количество левых квестов, сулящих игроку золотые горы, вагоны экспы, кучу новых девайсов, кораблей и несколько подзатыльников... Эдакая реинкарнация Tachyon:

всей Вселенной нашелся только один тормоз, который может, и главное, хочет получить немного славы и много пинков, то есть прогнать захватчиков. В общем, берем мышку в зубы, залазим в корабль и топаем на рубилровку со всем флотом роботов...

Кстати говоря, теперь можно будет вести активные боевые



вда, мы сможем залезть в одного из них и оказывать нерадивой команде неоценимую помощь в битве. Кстати, для всей этой фигни были специально разработаны система РТС и новый 3D-движок (бои в космосе так и останутся в 2Д). Короче говоря, наземные битвы будут выглядеть ничуть не хуже кос-

Ну что ж, пора делать вывод. Да, пиво, которое я сейчас пью, гораздо круче того, что я пил 15 минут назад. Ах да, игра... Ну чего, ждем-с. Получиться должно все просто супер... Надеюсь... Надеюсь, нас не прокатят на лыжах в очередной раз. Ведь игру успели склепать всего за год, тем более, что в подвалах Elemental Games

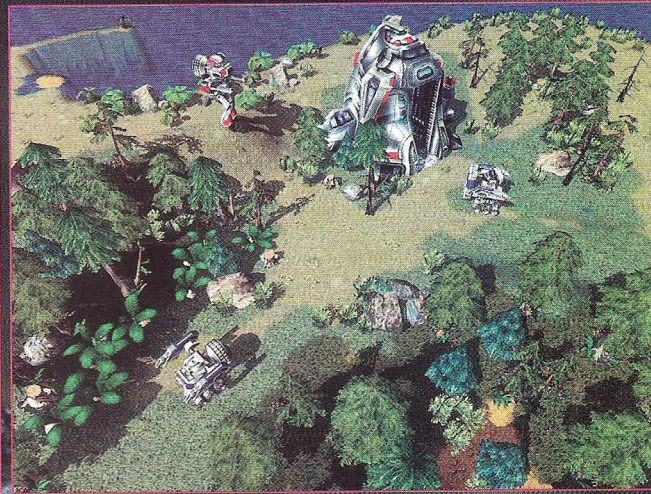


the Fringe. Короче говоря, супер.

И вот – радостная новость для фанатов: вторые «Рейнджеры» не за горами. Ну, так чего, глянем, че нам там готовит космос?

Сюжет сиквела имеет некоторые общие корни с кой-какими событиями из оригинальной игры. Итак, после финальных титров КР и позорного сваливания клисан в какой-то забитый угол галактики проходит 200 лет. Пипл уже потихоньку привык к тихой и размеренной жизни, как тут ни с того ни с сего к ним на огонек заскочили роботы-доминаторы. Довольно злые и нехорошие перцы, обладающие большой силой и парой-тройкой умных извилин. И во

действия не только в открытом вакууме, но и спускаться на поверхность планет. То есть выбив нафиг все вражески настроенные организмы из какой-нибудь системы, можно смело приземляться на гостеприимно расположенные поблизости кругляшки и объяснять оставшимся там роботам, кто в данной ситуации не прав (они, конечно). Доказывать эту неопровержимую догму мы будем с помощью баз и техники, которую в свою очередь надо клепать на базах. К сожалению, этими мехами и прочими танками управлять мы не сможем – будут катиться, аки колобки, куда их сенсоры направлены, и валить всех, на кого процессор укажет. Пра-



мических баталлий. Ну, и естественно, в старом движняке сделают евроремонт, добавят красивейшие взрывы и эффекты. В общем, обычный треп.

Кроме всего прочего, в игре появятся новые виды баз, среди которых – Больница и Бизнес-Центр. В первой мона будет лечиться и покупать всякие капли для носа и стимуляторы. Да, да, в КР2 можно реально захворать или подхватить «белочку». А в БЦ добрые банкиры с акулей улыбкой на выгодных (для них) условиях предложат вам бабки в долг. Так сказать, реализм на грани фантастики.

Еще будет куча новых кораблей, стволов, девайсов и прочая, прочая, прочая.

сейчас активно делается космическая РТС под оригинальным названием «Космические Рейнджеры 3»... Уж очень все это похоже на желание срубить побольше бабок на раскрученной марке... Ладно, скоро вторые «Рейнджеры» появятся на прилавках, тогда мы либо потанцуем на их могилке, либо снова устроим гуляния во славу великих с последующими погромами магазинов и малооплачиваемых стоянок. За сим – все. Все, говорю, страницу уже можно переворачивать.

Крутой KhaJ-Tosin,
космический техасский рейнджер

(а вот теперь точно можно вернуть страницу)

Название: Thief III: Deadly Shadows

Разработчик: Ion Storm Austin

Издатель: Eidos Interactive

Жанр: FPS/stealth

Системные требования: скорее всего, приличные

Время выхода: первый квартал 2004

Рыцарь плаща и кинжала: I'll be back

Это был 1998 год. Год, настолько богатый на хиты, насколько 2003-й – на ацтои. Именно в 1998 году компания Looking Glass Studios,

не особо тогда известная команда разработчиков, выпустила игру Thief. Игру, которая потрясла игровую общественность «от и до». Thief не был очередным FPS, в которой кондуктор троллейбуса №7, бомж при дороге или уборщик в музее становится спасателем Вселенной. Это был «симулятор вора» – вора по имени Гаррет. Конечно, к тому времени уже были тактические и стелс-шутеры, но ни одна игра тогда не могла похвастаться таким НАСТОЯЩИМ стелсом. В Thief'e надо было выжидать жертву, постоянно прятаться и ни в коем случае не спешить предпринимать какие-то лишние действия.

Для лёгкого выживания в других FPS того времени нужно было иметь всего два качества: меткость и скорость. В данной же игре эти качества имели гораздо меньше значения. Тут в полную силу играла расчётливость. Такая резкая смена ценностей FPS отпугнула некоторых геймеров – не всем дано понимать гениальное. А те, кто понял Thief, получили заслужен-

ную массу удовольствия и стали ждать продолжения.

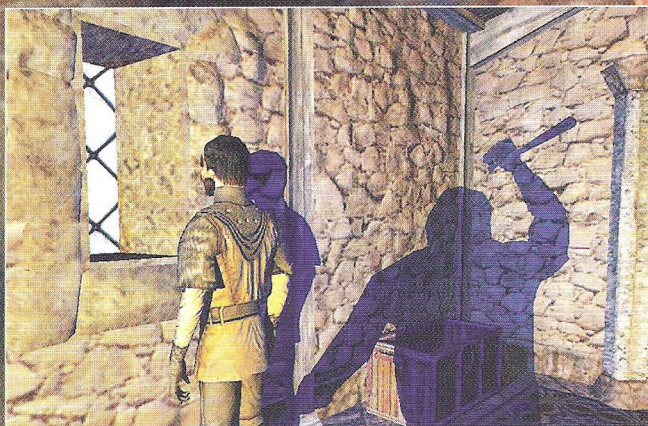
Чуть позже Looking Glass выпустили addon под названием Thief Gold – набор дополнительных миссий, в который народ играл с не меньшим удовольствием. Но дополнительные миссии быстро прошли...

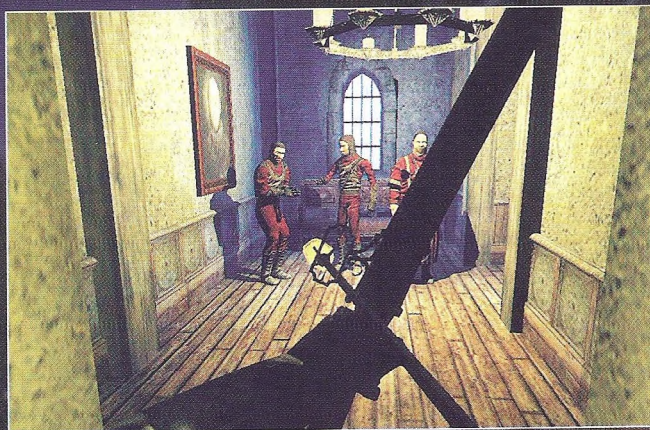
Thief II: The Metal Age предвещал большие перемены. В нём должен был появиться долгожданный мультиплеер, кардинально улучшенная графика и AI. Фанаты жадно искали каждый скриншот, каждый трейлер, каждую новость про своего любимого Гаррета. Они надеялись, что их ждёт революционный проект. Что ж, надежда умирает последней... Как говорят в народе: «Ручки, ножки, огурчик – ни хрена не получилось». Сетевой игры так никто и не дождался, графический движок остался тем же (Dark Engine), а перемен в AI охранников вообще практически не было видно. Не скажу, что продолжение было

провальным, но оно не оправдало ожиданий фанатов. Однако даже такое разочарование не остудило пыл геймеров.

Дальше всё пошло коту под хвост. Looking Glass пообещали геймерам Thief II Gold, но их финансовое положение резко ухудшалось, что и привело к скорому распаду этой замечательной команды. Люди из Looking Glass порасходились куда глаза глядят, а права на Thief'a купил издатель игр этой серии Eidos Interactive. Это был end, причём совсем не happy.

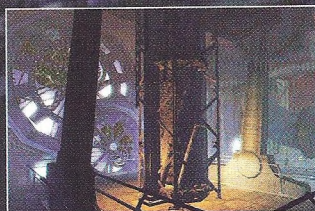
Шло время, про «Вора» многие давно забыли. И тут компания Ion Storm Austin решила порадовать игровую общественность, начав разработку Thief III. К слову, большая часть Looking Glass сейчас работает именно в Ion Storm Austin, что, конечно, радует. Но сама-то компания-разработчик произвела на геймеров очень противоречивое впечатление, выпустив в своё время мегахит Deus Ex





и мегаацтой Daikatana. Теперь нам говорят, что за все невыполненные в Thief II обещания мы получим компенсацию в третьей части походов Гаррета.

Для начала возьмём графику. Если честно, то ни в первой, ни во второй части особо хорошей графики не наблюдалось. Она была нормальной, но не более того. Ion Storm Austin обещает этого так не оставить. Разработчики не пожалели средств и потратились на новейший движок Unreal Warfare. Посмотрите



на скрины, сами прозреете. Графика впечатляет количеством полигонов и качеством текстур. В Thief III будет присутствовать физический движок Havoc, как в Half-Life 2 и Max Payne 2, которому уже было спето много дифирамбов на наших страницах. Но я всё же повторюсь. Havoc позволяет оторвать предметы — ящики, стулья, столы и другое — от пола. То есть, если мы

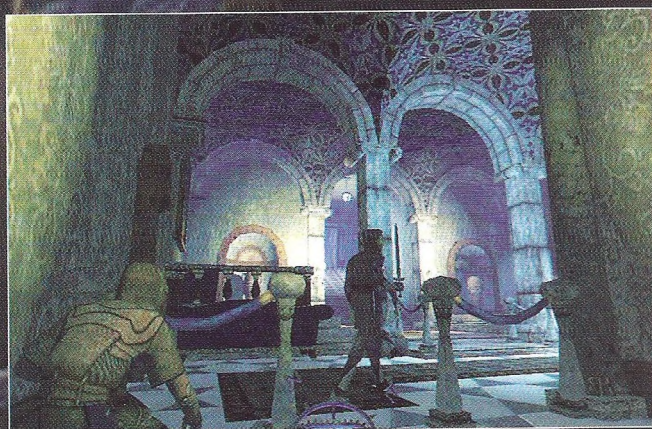
столкнём ящик на длинную лестницу, он будет красиво падать, перекашиваясь и ударяясь о стенки и перила. Что самое приятное — все эти действия не заскриптованы, а просчитываются в реальном времени.

Мелькают сообщения о присутствии вида от 3-го лица. Конечно, не обошлось и без оплошностей: Unreal Warfare — тоже несовершенный движок, но к моменту выпуска игры разработчики обещают исправить все его недочёты. В общем, гра-



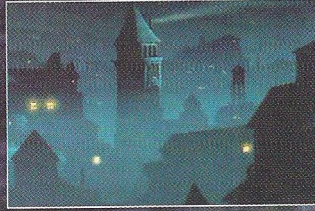
фика больше не будет самым слабым местом Thief'a.

Звук разработчики обещают сделать реалистичным и трёхмерным. С ним якобы можно будет кое-как играть даже без зрительного контакта. Звук будет очень важен в этой игре — ведь произведённый слишком большой шум, можно нарваться на охрану, что приведёт к летальному исходу, а звуки шагов



могут говорить о приближающемся противнике — это может здорово помочь.

Кстати, в игре будет одна очень интересная фишка в управлении. Поскольку игра разрабатывается не только для PC, но ещё и для консолей, разработчики решили использовать функцию геймпадов Force Feedback в игровом процессе. Взлом замков теперь будет осуществляться с помощью «обратной связи», а именно: надо будет подбирать нужную комбинацию, ориентируясь на силу вибрации геймпада. Но, увы, не у каждого игрока дома лежит геймпад с Force Feedback. Для тех, у кого нет таких благ цивилизации, будет предоставлен встроенный режим «автовзлома»,

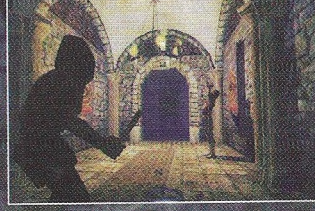


но гораздо интереснее будет играть с геймпадом.

Сюжет обещают сделать нелинейным и с несколькими концовками, что не может не радовать. Если помните, сюжет был очень сильной стороной Thief'a. Он был проработан до мельчайших подробностей, так что в этом деле разработчикам Looking Glass в Ion Storm Austin можно доверять. Увы, о самой сюжетной линии известно очень мало, так как девелоперы при слове «сюжет» закрывают рот на три кодовых замка.

AI, по словам разработчиков, должен быть чуть ли не самым лучшим из всех, когда-либо существовавших в играх. У охраны теперь будет продвинутое зрение, которое позволит им увидеть вас в тени, даже если выглядывает из тени всего лишь ладонь Гаррета. Больше они не будут прекращать преследование после определённого времени и постоянно будут

поднимать тревогу. Также теперь обещают качества AI, более приближённые к реальному человеческому характеру. Например, у противников будет «параметр внимательности». То есть, если один охранник будет уверять себя, что тот шум и крики в подвале — не что иное



как брачные игры хомяков-шатунгов, то другой будет настолько растрепан при падении листа бумаги за спиной. Но никакая внимательность не позволит Гаррету замочить любого, даже самого внимательного охранника. В арсенале Гаррета будет иметь место старый инвентарь — меч, лук и дубинка + яды, снотворное и так далее.

Мультиплеер тоже будет, но его виды ещё неизвестны. Скорее всего, должны быть Cooperative и некое подобие Capture The Flag, где надо что-либо стёрить у противника. А об остальном ничего пока не известно.

В общем, игра может стать как шедевром, так и провалом. Разработчики пообещали золотые горы, но вот выполняют ли они всю эту работу? Не знаю, но надеюсь, что хотя бы опять не разочаруют.

Андрей Мاستило aka Sam

Название игры: Manhunt
Платформа: Play Station 2
Жанр: action
Издатель: Rockstar Games
Разработчик: Rockstar North
Мультиплеер: отсутствует
Сайт игры:
www.rockstargames.com/manhunt

ОЦЕНКА: 10
Графика: 9
Геймплей: 10
Управление: 11
Звук: 10



ОХОТЯ НА ЛЮДЕЙ

«Он был рядом. Как только его тень показалась из-за угла, мое сердце забилось чаще, и я сильнее прижался к стене. Армированная бейсбольная бита в его руке покачивалась всего в нескольких дюймах от моего носа, и если бы не мусорный бак, разделявший нас, мне было бы уже не суждено снова подняться на ноги. Он был Охотником. Я был Дичью.

Он прошел мимо. «Цыпа-цыпа... Тебе не спрятаться, гребаная тварь, и уж тем более не сбежать отсюда. Посмотри,

все твои предшественники гниют на виселицах вокруг», — с этими словами он пошел по направлению к полуразрушенному одноэтажному зданию. Я осторожно поднялся, подхватив с земли довольно крупный осколок стекла, и тихо последовал за ним, медленно заноса руку над его бритым затылком... На ловца и зверь бежит.

«Давай же! Прикончи этого ублюдка!» — раздался в наушниках ненавистный голос Режиссера.

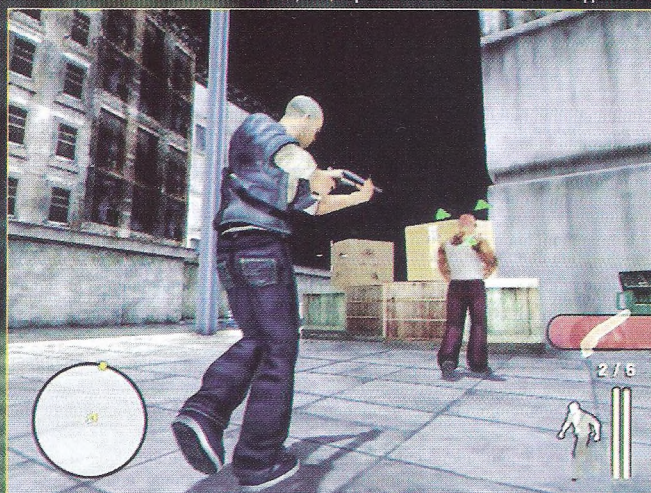
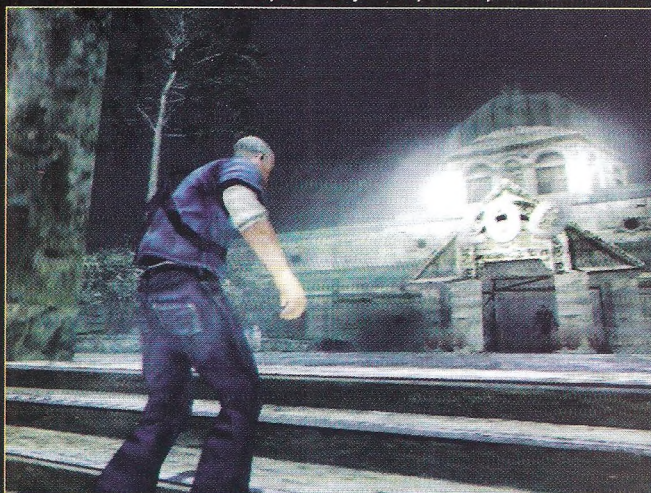
Заостренный осколок вонзается Охотнику в горло; горячая струя густой крови окрашивает мою ла-

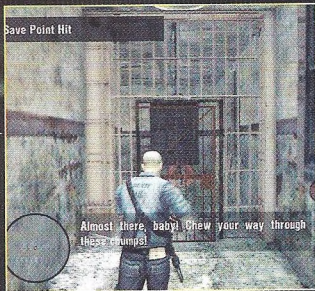
донь в багровый цвет; Охотник хрипит, стараясь повернуться, но моя левая рука уже крепко сжимает его шею; я наношу еще один удар, и еще, и еще... Безжизненное тело падает на землю — кровь, фонтаном вырываясь из раны, орошает кирпичную стену дома, оставляя след на объективе закрепленной на ней камеры.

«Браво, мой мальчик! — слышу я вновь. — Кэш, ты делаешь большие успехи...»

Чувствуется, слышится и временами даже видится, как жанр компьютерных и видеоигр, в честь которого VIA Metallica назвал свой альбом Kill'em All,

не дает покоя разработчикам, вводя их в глубокий транс и навевая мысли о многомиллионных суммах и ваннах с шампанским. И, надо признать, лишь самым стойким бойцам удастся вернуться из этого состояния. Как писал Оскар Уайльд: «Я могу выдержать все что угодно, кроме искушения». Оказалось, что это можно отнести не только к столь значимым фигурам мировой литературы, но и к компании разработчиков Rockstar. И как только на горизонте забрезжил призрак Денег, эта дружная компания, радостно потирая шаловливые конечности, бросилась заниматься созданием





очередного шедевра, который, безусловно, останется в памяти потомков-археологов, без вести пропавших после того, как отправились на поиски древнего поселения гуттаперчевых летчиков-испытателей. Речь пойдет об игре *Manhunt* – проекте, который по степени жестокости оставляет далеко позади предыдущие работы Rockstar – *Grant Theft Auto* и *Max Payne 2*.

Итак, сюжет игры очень напоминает сюжет романа Стивена Кинга «Бегущий человек». Джеймс Эрл Кэш – преступник, приговоренный к высшей мере наказания и без проволок казнённый. Официально. Для всего мира он мёртв, но не для обитателей богом забытого городка Carcer City, куда его привезли; для них он – дичь, средство наживы, кусок мяса, за который назначена большая награда. И все они – актёры. И охотники – банды и группировки, копы и спецназ, и Кэш невольно становятся главными действующими лицами фильма, снимаемого на расставленные по всему городу бесчисленные камеры. А Лайнел Старквезер, организатор и режиссёр в одном лице, наблюдает за действием, регулярно снабжая Кэша советами по преодолению препятствий. Ведь что за фильм без главного героя? Правда, Кэш – не героическая личность, нет. И в отличие от большинства настоящих героев, он не отправляется на бой кровавый, святой и правый, или левый (так как часто в играх герои путают эти стороны), чтобы наконец-то остановить происходящее безобразие, по дороге нанося тяжкие телесные повреждения врагам разумного, доброго, вечного, сторонникам дешевого, надежного и практичного. Нет, он просто делает то, что его заставляют делать, чтобы выжить – убивать.

Убийства в *Manhunt* – все: цель, средство, образ жизни. Если в других *stealth-action*-играх в большинстве случаев требова-



лось лишь остаться незамеченным, то *Manhunt* обязывает игрока убивать практически каждого попавшегося человека, убивать максимально жестоко и кроваво. Причём более всего котируются так называемые «казни» – убийства, когда жертва, застигнутая врасплох, не может сопротивляться. Для каждого оружия в игре имеется по три варианта казни – от самой быстрой до наиболее брутальной.

Собственно говоря, большая часть геймплея и заключается в том, чтобы, не обнаружив себя, подкрасться сзади к Охотнику, зажать кнопку атаки (чем дольше удерживается кнопка, тем брутальнее казнь) и наблюдать за тем, как смакуется очередное убийство. Раз за разом. Этап за этапом. Однако на более поздних уровнях (именуемых «сценами») тенденция несколько изменяется в сторону открытых конфронтаций со множеством противников с применением огнестрельного оружия, что, впрочем, несколько не преуменьшает кровавости действия.

Помимо монотонности и повышенного внимания к жестокости, геймплей *Manhunt* отличается высокой сложностью. Несмотря на то, что ваши противники, подобно их коллегам из *Metal Gear Solid*, имеют крайне ограниченное боковое зрение, слышат они всё отлично, реагируют мгновенно и очень часто банально берут числом. А ведь без огнестрельного оружия Кэшу уготована верная смерть при встрече лицом к лицу с уже двумя врагами!

В таких условиях вашим лучшим другом становится полумрак. Поэтому приготовьтесь к тому, что придется часто маскироваться под одиноко стоящий

фикус с кленовыми листьями цвета носа Деда Мороза и по совместительству выполнять роль снайпера, который мучается извечной проблемой: «Что-то хочется, а кого – не знаю...».

Если Кэш находится в тени, чему соответствует синий цвет его миниатюры в углу экрана, враги его не обнаружат, даже если они находятся буквально в полуметре от него (если, конечно, они не видели, как он в этой тени прятался). Стук по стене – как, впрочем, и любой достаточно громкий звук – является отличной приманкой для врагов: только так можно заставить их покинуть заданный по умолчанию маршрут патрулирования местности и, как следствие, стать временно уязвимыми. В то же время трупы их умерщвлённых товарищей могут не на шутку разозлить охотников, делая их поведение непредсказуемым на довольно долгий срок. Так что эвакуация покойников подальше от зоны видимости «коллег» станет одной из главных ваших задач во время игры.

Оружия в игре, кстати, будет много. Одновременно Кэш может нести с собой лишь четыре вида оружия – по одному на каждый тип. Метательное – кирпичи, бутылки, даже головы расчленённых врагов – крепится к поясу и пригодится вам исключительно для отвлекающих манёвров. Одноразовое оружие вроде осколков стекла или проводов легко помещается в кармане. Мелкогабаритное – нож, гвоздём, монтировка – крепится к бедру. Тяжёлое, например, ружьё, бейсбольную битку либо снайперскую винтовку, Кэш носит за спиной. Здоровье Кэша восстанавливают валяющиеся на пути анальгетики.

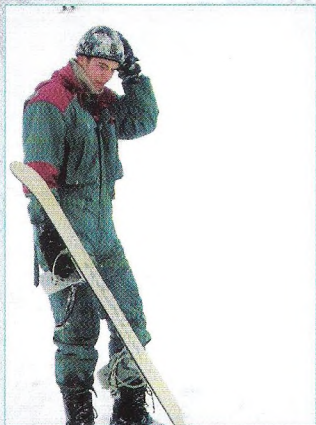


Manhunt – игра не для развлечения. Это, как следует из названия, – охота, а охота – дело нелёгкое, кропотливое и опасное. Особенно, если дичь – вы.

Игра выполнена в соответствующих атмосфере тёмных, не блестящих яркими красками тонах. Хотя отведённое на локацию количество полигонов, мягко говоря, не впечатляет, качество и разнообразие текстур достойно особой похвалы. В целом графика напоминает *GTA III*. Озвучка в *Manhunt* просто потрясающая – и переполненный желчью и цинизмом голос Режиссёра (который, кстати, будет звучать в ваших USB-наушниках, если вы обладаете сим устройством), и злобный мат уставших от патрулирования Охотников прекрасно отражают эмоциональное здоровье персонажей.

Подводя итог, нужно сказать, что *Manhunt* – игра не для всех. Уровень циничного насилия в игре поистине высок, и он здесь ничем не компенсируется. Уже представляю радостные оскалы гуманистов-пацифистов, нежно поглаживающих свое оружие в ожидании появления из-за угла какой-нибудь жертвы, дабы точным выстрелом в голову из гранатомета прервать противный стук сердечной мышцы ее обладателя. Однако сами мы осуждаем столь неведомые нам фантазии, в чем и спешим всенародно, то есть как на духу, признаться. Впрочем, это не помешало даже такой доброй и милой девушке, как я, провести за игрой в *Manhunt* 15 часов. Правда, после появилось непреодолимое желание подкрасться и задушить телефонным проводом Lich'a, который, сидя у окна, плел веночки из надерганных в горшках цветов, распевая при этом песню «Граф Дракула наш кумир, патамушто он омпири». А так других побочных эффектов замечено не было.

Крапивенко Ольга
helga666@mail.ru

Название: Championship Snowboarding 2004**Издатель:** Activision**Разработчик:** Activision**Жанр:** Action/симулятор**Системные требования:** Pentium 3 500 МГц, 64 Мб ОЗУ,
16 Мб 3D-акселератор**ОЦЕНКА:****10****Графика:****9****Геймплей:****11****Управление:****11****Звук:****10****Температура****по Цельсию:****-8°**

Спуститесь на землю!



Боюсь, на этот раз очередное мое фирменное вступление «как бы по теме», которое обычно всех так жутко раздражает, будет особенно длинным.

Дело в том, что я собираюсь неукротимо рассказать, почему именно мне доверили обзор этой игры. А все из-за того, что вот только три часа, как я вернулся из Карпат, и двенадцать часов, как я являюсь гордым владельцем самой полной коллекции фотографий разных видов падений сноубордистов с собой в главной роли. Выглядит она (только что пересматривал) как нечто среднее между рекламными плакатами крупнейших страховых компаний и вырезанными цензурой кадрами из передачи «За деньги».

Бог мой, как же еще свежи впечатления! Местами так све-

жи, что я пишу эти строчки, подложив под себя весь редакционный запас подушек, то есть свой старый свитер и свою же правую коленку. И пока они, эти впечатления, столь свежи, я спешу поделиться с вами уроками моего хорошего друга и мегаинструктора по езде на сатанинской доске.

Этот меджик пипл, ацки бордер, властелин Секса и реинкарнация матери Терезы вытащил меня, человека, который никогда в жизни не видел сноуборда, на самый крутой спуск на этом континенте, длинный, как дискография Киркорова, и там же, на вершине, буквально за минуту научил меня всему, что я теперь знаю о сноубординге. Вся его неподъемная мудрость касательно мастерства покорения горных склонов на доске уместилась в один абзац. Вот он:

«Есть «булыжники» (лыжники) и есть «бордюры» (сноубордеры). Бордюры – высшая раса, боги, люди, они рулят временем и пространством. Булыжники – плохие и злые, они очень мешают бордюрам, они раскатывают спуски и делают на них ужасные холмики. В эти холмики их и надо закапывать. За каждый сбитый лыжник – стакан глинтвейна».

Это были последние слова, которые я услышал перед тем, как он столкнул меня со склона, и я собрал себе под комбинезон весь снег, по ходу заткнул за пояс всех дублеров Джеки Чана, растянул себе все мышцы, вывихнул все суставы и закрыл все чакры.

Надеюсь, этот его бесценный урок поможет и вам в совершенстве овладеть мастерством сер-

фа на борде. Ну так, как он помог мне. Как раз незадолго до того, как я вдребезги сломал чужой сноуборд.

Кстати, отличная загадка, которую я вот только что придумал! Чем отличается драка с тремя пьяными йети от обучения езде на сноуборде, а? Хе-хе. Должно быть, у этой загадки есть и какая-то совершенно забавная отгадка, но я ее, правда, не знаю.

Ну вот, а теперь, спустя семь абзацев этого смешного текста, становится совсем несложно аргументировать, почему для дальнейшей цельности своего генеалогического древа лучше кататься на виртуальных трассах, на виртуальном же борде. Тем более, что у нас есть такая отличнейшая игра, как «Чемпионат Сноубординга 2004», полностью



Хорошо, что я захватил в горы друга с цифровиком... Или это не мои фото? Запутался...

180 Tilt Grab (LEFT + CONTROL)



Это все, ребята.
Где тут ларьки
с горячим
вином?

русифицированная версия которой не так давно появилась на прилавках аптек и овощных.

Самая большая беда сноуборда, как вы уже могли понять, в том, что от удовольствия плавного серфа вас обычно отделяют недели две травмоопасных и очень нервных тренировок. А вот CS (нет, не Counter-Strike, а Championship Snowboarding) хорош хотя бы тем, что разработчики не полезли в дебри симуляции, пожертвовав реалистичностью ради забойности процесса. Например, в отличие от хотя бы того же Tony Hawk's Pro Skater, для полной дотошности которому не хватало только, чтобы в комплекте с диском шел дядька, который бы ломал вам специальными инструментами ногу в колене в особо неудачные моменты игры.

В создании графики разработчики тоже обошлись без особой придирчивости. Общий стиль того, что отрисовывается на экране, я бы назвал «типично консольным». Никакой излишней детализации и гиперполигональных объектов, но зато очень плавные линии, цветастая картинка и двухзначное количество fps даже на очень почетных музейных компьютерах преклонных лет.



Геймплей тоже особо не парит. Четыре стрелочки для управления и две клавиши, Ctrl и Z, для всевозможных трюков. Вот и все дела. Простота управления дополнена лютым обилием режимов игры – их больше десяти. Тут вам и спуск на скорость, и сбор максимума бонусов, и перегонки, и прыжки через «огненные кольца». Можно даже по приколу погонять с друзьями, кидая по ходу друг в друга снежки. Весьма отвязное занятие, можете мне поверить. Есть и совсем раста-режимы типа «сломай себе все 206 костей за строго отведенное время», «уделай йети на фристайл-спуске» и «обгони



OUT OF

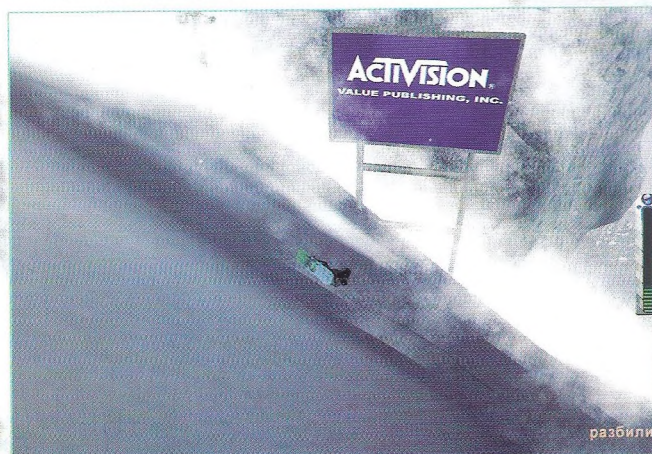
раз почувствовал себя принципиальным неудачником. Глупо, наверное.

В общем, всем внимание – резюмирую. «ЧС» – отличная, крепко сделанная аркада, которая заняла нишу, столь незаслуженно обойденную вниманием компьютерных игроделов – нишу «псевдоспортивного экстрима». Занять, конечно, не заняла, это я погорячился, поскольку эта ниша размером будет с воронку от тунгусского метеорита, но путь для дальнейшего движения наметила. Остается только надеяться, что денег игра соберет ровно столько, сколько она заслужила – не хочется, чтобы разработчики остановились на полдороги.

Ну а пока – все по сараям, тушим свет, курим солому и ждем Championship Snowboarding 2005. Это будет хит. Я вам говорю.

P.S. Ах да! Чуть не забыл. На случай, если вы как-нибудь выберетесь в горы: все то, что вы видите у себя на экране, происходит с вами НЕ НА САМОМ ДЕЛЕ. Если с вами что-то произойдет, то я буду чувствовать себя виноватым – берегите себя, пожалуйста.

Olmer



Название: Spellforce: The Order of Dawn
Разработчик:
 Phenomic Game Development
Издатель: JoWood Productions
Жанр: RTS с элементами
 hack&slash RPG
Официальный сайт: spellforce.jowood.com



ОЦЕНКА: 7-
Графика: 10+
Геймплей: 6-
Управление: 5-
Звук: 7-



ПРИКАЗЫ ДЛЯ

офиГЕННАЯ инженерия

Вот уже почти полтора десятка лет мэтры игровой индустрии пытаются вывести жизнеспособный гибрид из двух старейших игровых жанров – RPG и RTS. Но это все равно, что пытаться скрестить льва с носорогом. В естественных условиях обитания, разумеется.

И все же попытки не прекращаются. Так, компания немец-

ких парней из Phenomic Game Development предприняла отчаянную попытку сесть на два стула одной сидущкой. И называется эта попытка Spellforce: The Order of Dawn.

Встречают по оформлению...

Графика – просто супер, куда не сунься – красота не описуемая. Травка зеленеет,

солнышко блестит. И хотя самого светила не видно, но его отражение можно увидеть на подернутой легкой рябью акватории какого-нибудь водоема. Только увидеть все это можно лишь на видеокарте типа GeForce Ti 4200, а наличие видяхи покруче только приветствуется. Присутствует и смена времени суток.

Для детального рассмотрения всех красот и возможностей Krass Engine в игру был добавлен довольно-таки кривовато сделанный вид «от третьего лица на пятую точку героя». Но одним только графическим оформлением, пусть даже почти идеальным, сыт не будешь.

А вот со звуком немного не сложилось. Именно во время длинных и полностью озву-



ченных диалогов игрушка любит слегка подглючивать. Да и фразы юнитов не блещут особой оригинальностью. Как минимум треть реплик все уже неоднократно слышали в C&C: Generals.

Немного истории

Давным-давно в одном фэнтезийном мире была высокоразвитая магическая цивилизация. Но в результате войн с использованием магического оружия массового поражения и порожденных этими войнами катаклизмов цивилизации пришел почти полный и безоговорочный каюк.

Немногие выжившие с опаской вылезли из

И вот тут-то выходит одна весьма интересная неувязочка. Уже однажды пострадав от волшебства, люди все равно продолжают его использовать, что довольно нелогично. Ну, подумаешь, люди, что с них возьмешь. Но другие расы, постарше, вроде эльфов, dwarфов, орков, троллей или темных эльфов могли бы и поучить людишек уму-разуму...

Короче, под предводительством великих магов древности люди принялись за старое, и вскоре магия стала явлением более чем обыденным.

Сами колдуны были не совсем обычными. Помимо лечения ран или создания молний, они могли



ня, дерева или железа, призванные рабочие могли довольно быстро построить целый город. Сам вызов осуществлялся в специально отведенных для этого местах, где были построены монументы для подобного рода мракобесия. К тому же, одни монументы позволяли

герой. Получив инструкции, пару рун и пинок под одно место, новоявленный спасатель всех и вся отправляется в странствия по линейному сюжету.

RP? Г...!

Если закрыть глаза на очень длинный и немного скучный вступительный ролик, то все начинается довольно прилично — с чисто RPG'шной генерации персонажа. Выбираем пол, внешность, умения и так далее. Деление на классы отсутствует, и начав воином, запросто можно (и нужно) перепрофилировать его

своих убежищ и принялись строить новую жизнь из обломков старой. И было это весьма непросто, потому как в результате войн, катастроф и прочей развлекухи весь мир оказался раздробленным на отдельные островки. Но последние из древних магов создали хитроумную систему порталов для передвижения между островами.

призывать себе на помощь целые армии. Но не всегда и не везде. Чтобы кого-то призвать, сначала необходимо было найти особый кристалл с руной вызова существа или героя. Некоторые из этих кристаллов, которые по игре называются именно «рунами», содержали чертежи зданий, и при наличии всех необходимых рун и материальных ресурсов в виде кам-

призывать рабочих и воинов, другие были предназначены для вызова героев. В общем, маги чувствовали себя сухо и комфортно, помогали смертным и наслаждались своей силой.

Но не тут-то было. В один отвратительный день появился злодей-редиска и принялся отравлять всем жизнь. Для борьбы с вышеупомянутым злодеем и был призван главный

в мага или стрелка. Ввиду полного отсутствия AI и хаотичности потасовок магические штучки массового поражения или стрелы лучника зарекомендовали себя намного лучше, чем оружие ближнего боя в руках воина-бычары.

Но обилие параметров и умений служит только для одной неблагодарной цели — убедить геймера в наличии

FORCES OF DAWN





в SpellForce ролевой системы. На самом деле RPG-часть игры проста, как 5 и 10 копеек. Как говаривал Мировинген из «Матрицы», есть только причина и есть следствие. Один параметр влияет на одну характеристику персонажа. Так, харизма влияет на эффективность лечебных заклинаний, от мудрости зависит количество маны и так далее. Оружие, доспехи и заклинания напрямую зависят от прокачанности соответствующих умений.

Отдельной строкой хочется выделить диалоги и квесты. Стоит только нашему аватару войти в очередной населенный пункт сельского типа – и половина местного населения сразу же зажигает у себя над головами неоновые рекламки в виде восклицательных и вопросительных знаков, тем самым ненавязчиво предлагая выполнить квесты. Самое неприятное, что эти знаки остаются и после выполнения заданий. Сами квесты начинаются с диалогов в стиле «пойди, найди, убей (всех), принеси (то, это и во-о-он то)». Минимум необходимой информации – и в бой. Однообразие заданий еще не шло на пользу ни одной игре, и SpellForce не стала исключением.

Стройка-перестройка

Стратегическая часть игры проработана гораздо лучше, чем псевдоролевая, но все же и здесь хватает недоработок.

Прежде всего, это все то же утомительное однообразие геймплея. Все начинается

с того, что главный герой вылезает из портала на очередном неисследованном острове. Далее – бег трусцой и беглая зачистка местности: выявление основной базы противника и монументов для вызова. Затем идет вызов героев и уничтожение мелких вражеских баз. Потом герои ставятся на пути следования юнитов неприятеля, призываются рабочие и начинается отстройка базы. Разработчики решили соригинальничать и убрали апгрейды зданий. Вот и приходится строить три ратуши, две кузницы и улучшенные строения для добывающей промышленности. Ресурсов в игре немало – железо, дерево, еда и еще три магических.

Понатаскав полезных ископаемых, можно строить целую ораву самых крутых юнитов и с песнями-плясками бежать к врагам в гости. Разгромив в пух и прах вражий стаи, быстренько прыгаем в портал и через несколько секунд (это вообще-то вопрос спорный, и тут все зависит от объема RAM) появляемся на новом месте. И снова «наша песня хороша, начинай сначала».

При создании стратегической части разработчики ориентировались на стиль «Age of Empires», но опять же – не сложилось.

Есть много ресурсов, зданий, типов юнитов, но дерево технологий отсутствует.

Однако повысить уровень войск все же можно при помощи тех же рун. Для этого нужно купить или найти руну расы (руну с рабо-

чим нужной расы) более высокого уровня, настроить рабочих, которые отгрохают здания (того же уровня, что и новые рабочие), и все войска, которые после этого построятся, будут уровня рабочего.

Провожают пинками под...

Искусственный интеллект отсутствует напрочь, и как бы глупо ни звучали шутки по поводу перевода слова «dawn», AI все равно глупее. Юниты наотрез отказываются сражаться, тупо игнорируя врагов, преспокойно разгуливающих прямо у них под носом. Впрочем, иногда на войска снисходят приступы боевого мракобесия, и они врассыпную устремляются вперед, пытаясь сеять смерть и разрушения. В результате вражеские подкрепления запросто могут перебить их поодиночке.

Для поддержания строевой дисциплины можно попытаться организовать некое подбие боевого построения. И все было бы просто замечательно, если бы вариантов боевого строя было чуть больше, чем три. А еще чудесней было бы, если бы юниты во время движения или атаки еще этот строй по возможности сохраняли. Но это еще полбеды. Герой со товарищи вытворяют ну просто чудеса пацифизма – ни один юнит не будет нападать на врага, пока не нападут на него. А теперь представьте себе на минутку картину Репина: герой в одиночку отбивает атаки целой орды, а вся его конница, вся его рать скромно стоит в сторонке и пальцем в носу ковыряет.

Почему волшебники, израсходовав ману, не стоят и не ждут, пока она восстановится, а с посохом в руках сломя голову бросаются в самую гущу боя? И почему тем же занимаются и лучники, и клерики?

Такие крайности – результат кривизны рук и самой что ни на есть элементарной лени разработчиков. И о постоян-

ной нехватке времени забывать не стоит.

Если хотите быстро и качественно угородить кучу войск – отдайте им приказ на патрулирование, и враги без особого труда уничтожат их.

Click&fool

Вот, например, в нормальных стратегиях выбор поведения юнитов и основные команды вынесены куда-нибудь в удобное место, где их можно сразу увидеть. Почему в SpellForce надо читать руководство по эксплуатации, чтобы узнать, какой кнопкой призывать юниту стоять на месте и не бежать на врага? Ответ: для этого предназначена кнопка <N>, и перед тем как ставить войска в оборону, их нужно сбить в плотную кучу, тогда есть хоть какой-то шанс, что при встрече с противником большинство бойцов будет сражаться. Так вот, руководство так или иначе придется читать обязательно, да и обучающую миссию тоже необходимо пройти.

И почему каждый раз, когда часами приходится копаться в бездонном инвентаре, игра не ставится на паузу?

Скорее всего, именно отсутствие возможности сделать хоть какое-то подобие AI толкнуло разработчиков на создание «принципиально новой системы управления боем click&fight». Эта самая система представляет собой стандартное для RTS управление, только шиворот-навыворот. Чтобы атаковать противника, сначала необходимо кликнуть по нему, а потом уже по своему герою или группе юнитов. При таком раскладе совершаются дополнительные, никому не нужные телодвижения мышкой. А для еще большего издевательства были оставлены «куски» обычного управления...

Вердикт

Игру реально ждали многие. И вот она вышла. Обещали, как всегда, много всего хорошего. Но на самом деле все оказалось более чем запущено. Самое главное достоинство игры – это великолепная графика и... и все.

Злобная Личина

SpellForce

THE ORDER OF DAWN

Название: Battlefield 1942: Ultimate Battle

Издатель: EA

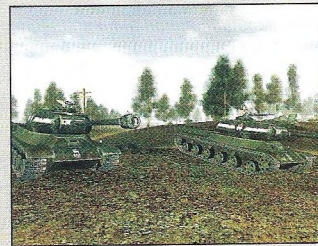
Разработчик: DICE

Жанр: FPS

Системные требования: P3-500, 128MB RAM, 32MB 3D Card

ОЦЕНКА:
Графика:
Геймплей:
Управление:
Звук:
9
10
9
9
9

Битва без жалости и конца



Вообще-то эта статья не должна была появиться. Первоначально мы планировали просто разместить на этой странице что-то вроде галереи — наши любимые кадры из Battlefield 1942, которые бы наиболее точно передавали атмосферу, царящую в редакции во время баталей в BF, да и вообще царящую там по жизни — страсть к разврату, насилию, громкой музыке и фаст-фудам. Ну, и полное отсутствие чувства юмора, само собой.

Потом возникла необходимость хотя бы в каких-то элементарных комментариях, а потом еще и вышла русская версия Battlefield 1942: Ultimate Battle, так что мы решили все это по ходу совместить и написать одну резюмирующую статью.

Возможно, BF и не является лучшей сетевой игрой 21-го,



20-го и 19-го веков, однако ее создатели уже должны коллективу «Шпиля!» пару недель жизни, а нашим читателям — пару разделов и мелких проектов в рамках журнала. Иногда от нее просто нереально оторваться. Вот есть в ней что-то такое масштабное, подкупающее своим размахом. Знаете, как синий кит: вроде ничего такого, килька как килька, но масштабная.

Правда, свое развернутое мнение касательно BF мы уже размещали на страницах нашего издания, и к выходу дополне-



ния Ultimate Battle оно мало эволюционировало. Как, впрочем, и мой словарный запас. (Быть может, использовать здесь слово «одиозная»?.. Или нет, не стоит). Поэтому вы просто посмотрите на скриншоты.

Диск Ultimate Battle содержит массу полезных вещей, которые будут совсем бесполезны в вашей карьере борца с вопиющим гуманизмом. И это не считая обновления до версии 1.5.

Но самое главное — новая, совершенно уматовая бонус-карта Филиппин. Острова с рваными

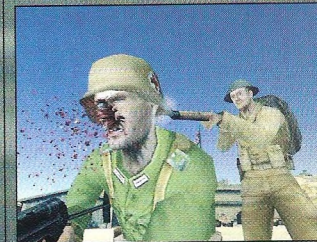
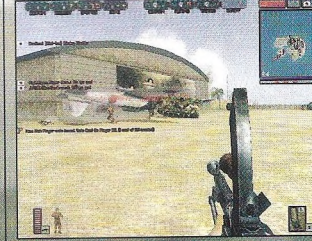
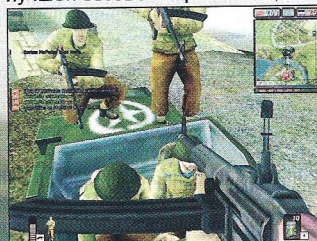


береговыми линиями, с пересеченной местностью — то вода, то джунгли, которые совсем никак не стесняют вашу нетактично-тактическую мысль. А новые виды транспорта, всякие там торпеды, пулеметы и морские мины не то чтобы кардинально меняют ход полемики с оппонентами, но вносят в нее приятное разнообразие. В общем, это именно тот отдых на Филиппинах, который вы себе можете позволить.

Купите себе Ultimate Battle и обязательно сделайте с этой игрой то же самое, что и мы — получите от нее удовольствие.

P.S. Ах, да! Скриншоты, которые мы для вас пособирали, тоже на этой странице. Вы ведь чуть не забыли на них посмотреть, не правда ли?

Olmer



Название: Drake of 99 Dragons
Разработчик: Idol FX
Издатель: Majesco
Жанр: action

ОЦЕНКА:
Графика:
Геймплей:
Управление:
Звук:

6
7
6
5
7

Чем заняться мертвецу в Гонконге?

Игры на основе комиксов – настоящее золотое дно для издателей: их создание отнимает мало времени, денег и трудовых ресурсов, да что там говорить, просто лепота. А если комикс еще и новый, то права на его эксплуатацию тоже будут стоить копейки. Приблизительно так рассуждало руководство компании Majesco, давая добро на создание

экшна от третьего лица на основе совсем недавно появившегося в Америке комикса Drake of 99 Dragons.

Итак, место и время действия – будущее, азиатско-тихоокеанский регион, где в городе-герое Гонконге временно обитает странный мужик с таким чисто азиатским именем Дрейк (Drake). Он – мертвый убийца из клана «99 драконов».

Но на самом деле вся

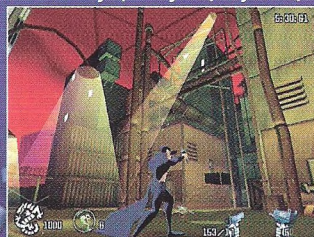
эта развеселая история началась гораздо раньше, что-то около трех тысяч лет назад, когда один из кланов заполучил в свои руки могущественный артефакт сил Тьмы. Именно благодаря ему клан смог существовать столь долго. Каждому члену клана делалась особая магическая татуировка, обеспечивающая связь с клановой реликвией и наделявшая его кучей сверхъестественных способностей. Впрочем, сила артефакта была далеко не безгранична, и к тому же он имел массу побочных эффектов, например, постоянная тяга к убийству. В результате 99 драконов превратились в самых безжалостных и эффективных из всех существующих убийц.

Но нашелся противник, гораздо более сильный, чем они, и клан был полностью истреблен, а вышеупомянутый артефакт украден.

Тут бы и сказочке конец, но, как всегда, случилось непредвиденное – Дрейк был частично возвращен к жизни, чтобы восстановить былую несправедливость, отомстить за клан (ну, у китайцев это очень даже популярно) и вернуть артефакт.

Это сюжет, который в экшнах нужен только для красивых роликов. Да и особой красоты в роликах из Drake of 99 Dragons как-то не наблюдается, впрочем, как и в самой игре.

Якобы мультипликационная графика с применением сел-шейдеров и других наворо-



Drake



тов вроде отвратительной анимации персонажей смотрится довольно убого и абсолютно безвкусно. Столь популярный у них стиль «неоновой готики» почти не ощущается. И больше игра напоминает акробатический беспредел на кислотной вечеринке, чем суровую бойню в стиле «Джона Ву».

Сам же Дрейк – не кто иной, как очередной «франкенштейн» игровой индустрии. Так, идея ожившего мертвеца, который мстит своим убийцам, ловко позаимствована из фильма «Ворон: Город ангелов». Выражение лица и некоторые другие замашки – у Джокера из фильма «Бэтмен», оттуда же стырены хитроумные прыжки и красиво развешивающийся черный плащ героя. Впрочем, сам плащ стырен, похоже, у Нео. А вот кувыркаяется Дрейк на манер Человека-паука. Ну, а пропавший артефакт и древнее Зло, с которым он ведет неравную борьбу, очень подозрительно напоминают кино про «Большой переполох в Маленьком Китае».

Но на этом столь внушительный список заимствований отнюдь не заканчивается.

Как и персонаж финского народного фольклора Макс Пейн, последний представитель клана «99 драконов» тоже умеет тормозить. Тормоза бывают двух видов – сильные и полные. Сильные называются slow-motion, и таковые мы уже не раз имели возможность наблюдать в фильме The Matrix и играх про Макса Пейна, разумеется.

Полные тормоза называются freeze-motion – это подарок



разработчиков для коренных жителей Скандинавии и Прибалтики, а также всех тех, у кого не сложилось с быстрой реакцией. Все застывают на месте как вкопанные специально для того, чтобы Дрейк без особого напряжения смог разрядить в них пару обойм. Хотя справедливости ради стоит заметить, что в игре присутствует еще и третий тип тормозов – системные. Как и в чем они проявляются, знают все. В общем, кривизна рук девелоперов и никакого обмана.

Для пополнения своих мертвенных сил (ну, довольно глупо считать, что у ожившего мертвеца есть жизненная сила) Дрейк использует души свежепристреленных врагов. И это уже тоже где-то было.

Прыжки и другие акробатические этюды – это вообще отдельная песня. Как говорилось в рекламе к игре, «Нажмите пробел, чтобы увидеть массу киношных телодвижений». Благодаря именно хитрой системе прыжков некоторые уровни придется проходить очень и очень долго. Стоит только нажать кнопку прыжка, как тут же начинаются чудеса: Дрейк

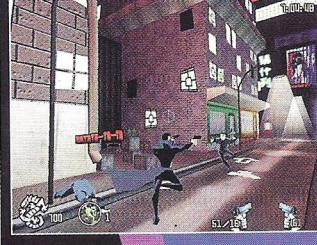
бегать по стенам, в то время как нужно было просто перепрыгнуть через препятствие, прыгает, когда нужно пробежать по стене, и совершает прочие



глупости, достойные мистера Бина.

Еще одна «прелесть» игры – система прицеливания вместе с никем не управляемой камерой.

Режим стрельбы одновременно из двух рук сделан в лучших традициях «Джона Ву» и «Лары Крофт», но в то же время имеет кучу недоделок. Прежде всего – нечеткие очертания прицельной рамки и отвратительный алгоритм автоприцеливания. А вот с меткостью у противников как раз все в полном порядке. Особо наглые противники так и норовят вылезти Дрейку на голову и станцевать там «Танец маленьких лебедей» (серьезно



и кроме шуток), а враги поскромнее, наоборот, пытаются провалиться сквозь землю. Как ни странно, им это почти удается, и в результате над уровнем пола возвышается одна только голова...

Игра очень невыгодно отличается от остальных кошмарной анимацией, примитивной графикой и таким же звуковым сопровождением. Хотя ничего другого от проекта, на скорую руку слепленного из того, что было, и не ожидалось.

Игра является жалкой пародией на «Макса Пейна», и именно поэтому всем любителям жанра «экшн» играть в Drake of 99 Dragons настоятельно не рекомендуется. Хотя любители «сумасшедших летающих китайцев» наверняка будут от нее в восторге.

Злобная
Личина



LEGACY OF KAIN
— DEFIANCE —**Название:** Legacy of Kain: Defiance**Разработчик:** Crystal Dynamics**Издатель:** Eidos Inc.**Жанр:** Action/Adventure**Официальный сайт:**www.legacyofkain.com**ОЦЕНКА:****Графика:****Геймплей:****Управление:****Звук:**

8

10

7

6

8

ВАМПИРСКИЕ
БАЙКИ

В общем-то, довольно приятно опять вернуться в одну из самых интересных игровых вселенных за последние несколько лет. Мрачный мирок Nosgoth снова станет ареной очередной битвы зла с еще большим злом. Опаньки, вот так вот очень плавно и незаметно подкралась необходимость донести до широких юзерских масс основные моменты хоть и линейного, но все же занимательного сюжета. Хотя фанатам сериала сюжет будет казаться не просто занимательным, а самым что ни на есть замечательным.

Но, как говорится, на вкус и цвет... и так далее.

Вышеупомянутый мирок Nosgoth выполнен в лучших традициях готического стиля и мировоззрения друидов. Ну, в том смысле, что все там держалось на великом равновесии, которое в свою очередь держалось на девяти столпах (ввиду отсутствия в списках местной фауны китов, слонов и черепах). А сами столпы охранялись могущественными магами из мистической секты под названием «Круг Девяти». И все было бы просто чудесно, если бы в один прекрасный момент не появился некто Кайн.

Однажды этот некто был превращен в вампира и с тех пор на всю катушку извлекал выгоду из сложившейся ситуации. И весьма преуспел в этом, в конце концов став чуть ли не полубогом. В процессе совершения всяческих безобразий Кайн крепко насолил другому демоническому созданию — темному ангелу Разиелю. Этим разборкам двух заклятых друзей была посвящена целая игра. А вот в Legacy of Kain: Defiance игроку придется побывать как в шкуре Кайна, так и в облике Разиеля.

Но не об этом речь. Как-то Кайну взбрело в голову изба-

виться от своего вампирского проклятия, и он обратился за советом к великому магу Мебиусу. Чародей пообещал избавить Кайна от проклятия, но только после того, как тот уничтожит весь «Круг Девяти», что вскоре и было сделано





в самом лучшем виде. В результате равновесию пришел полный и безоговорочный конец. Также выяснилось, что Мебиус конкретно наколот Каина с избавлением от проклятия.

Итак, выдержка из досье Каина: «Характер – стойкий, нордический, склонен к повелеванию; особые приметы: большой и острый магический меч, не в меру развитые рефлекс и ярко выраженные кусательные рефлексы, а также нездоровый дьявольский блеск в глазах». А если добавить сюда непредсказуемый



и прескверный характер обладателя всех этих достоинств, то становится совершенно понятно, что врагам придется несладко. Головоломки Каин разгадывать не умеет, да и таким желанием тоже особо не горит, а предпочитает действовать по принципу «сила есть – ума не надо». Вообще-то играть за Каина гораздо проще и приятнее, чем за Разиеля. А все потому, что на долю последнего выпали куда более тяжкие испытания в виде бесконечных прыжков в длину, высоту, пропасти, лаву и так далее, а также решения «хитрых пазлов».

Монстры в Legacy of Kain: Defiance присутствуют, что называется, в широком ассортименте: тут вам и охотники за вампирами, и спруты, и пожиратели душ, и демоны, и падшие ангелы, и каменные големы, и ожившие статуи и т.д., всех попросту не перечислить.

Но вот проблема: поначалу враги встречаются не так часто и не в таких количествах, как того хотелось бы. Зато под конец игры все-таки дадут вдоволь подраться. Но чтобы дожить до этого, придется очень долго бороздить огромные открытые и закрытые пространства, лишенные не только монстров, но и малейших признаков жизни или любой другой активности, то есть полностью статичных. Но это еще полбеды, потому как одни и те же локации придется посещать по несколько



раз, что способствует появлению такого нехорошего чувства, как тоска.

А с учетом каверзности очень хитрых головоломок тоска приобретет пепельно-серый оттенок с последующим переходом в ядовито-зеленый.

Вся сложность этих самых головоломок заключается в том, что все кнопки, рычаги и переключатели находятся в труднодоступных местах.

Ну, а теперь – о совсем нехорошем. Нормальной системы сохранения «когда угодно и где угодно» по-прежнему не наблюдается. Так что сохраняться по-прежнему можно только в специально отведенных для этого местах.

Камера прицеплена не в самых удачных местах, в результате довольно часто показывается не совсем то, что нужно. Вдобавок ко всему – отвратительный интерфейс управления. При переходе помещений



кнопки меняют свои направления движения, и это не есть хорошо, а при прыжках это тем более плохо, особенно, если нужно запрыгнуть на платформу или столб, который из-за камеры вообще не видно. Сами же разработчики скромно называют этот бардак «высокоинтеллектуальной кинематографической камерой, выхватывающей самые эффектные моменты игры».

Короче говоря, весь этот консольный беспредел с портированием на PC чего ни попадая без соответствующей



доработки пора прекращать, пока не поздно.

Управление в игре настраиваемое. Это все, что о нем можно сказать. Хотя нет, если одновременно зажать больше двух клавиш, то на нажатие третьей игра уже просто не обратит ни малейшего внимания.

Вроде бы мелочь, но при выполнении многочисленных акробатических выкрутасов это очень действует на нервы.

Legacy of Kain: Defiance – хорошая игра с превосходной графикой, неплохим звуковым оформлением и хорошим сюжетом... А стоит немного углубиться в игровой процесс – и прямо зло берет за столь удачно испорченные находки разработчиков одним-двумя невесть откуда взявшимися глупыми техническими решениями.

Если не особенно придирааться, то игра довольно неплохая,



только в ней, как всегда, больше привлекает сюжет, нежели собственно игровой процесс.

А вот если все же придирается... То играть все равно интересно.

**Алексей Лещук
и его Злобная Личина**



Название: Universal Combat
Разработчик: 3000AD
Издатель: DreamCatcher
Жанр: левое месиво из FPS, tactical shooter и космического леталова
Системные требования: полное отсутствие мозга
Системные требования для мультиплеера: отсутствие мозга у нескольких человек одновременно

ОЦЕНКА: Ацтой
Графика: кошмарная
Геймплей: его просто нет
Управление: мы не разобрались
Звук: жуть

Универсальный комбат

Тут по телевизору на днях показывали фильм про семью Придурков. Ну, фамилия у них такая, и фильм, соответственно, так и называется. Хотя сказать, что Придурки – это только их фамилия, значит сделать большую ошибку. В жизни эти придурки и были придурками, а по фильму все их приключения начались после того, как кто-то каждую ночь злодейски похищал их мусор, и они решили выяснить, кто же похищает столь ценные материалы.

У легендарного создателя серии игр Battlecruiser, директора компании 3000 AD Дерек Смарт, судя по фамилии, которая переводится как «умный», вся жизнь должна проходить размеренно и четко по графику. Раз уж такая у него фамилия, то приходится ему по жизни ее оправдывать изо всех сил. Но... Не получается!

Леталки в галактике Battlecruiser упорно продолжают называть симуляторами. Но какой же это симулятор, если симулируются полеты в космосе на фантастических летательных аппаратах? Это уже не симулятор, а симулякр какой-то. Нет, «симулякр» – это не матюк, а, как говорил один умный француз, «знаковый символ, не имеющий себе соответствий в реальности». Что-то в этом роде. В общем, симулятор того, чего нет – это, можно сказать, симулякр.

Новая игра из серии крузеров – Battlecruiser Generations – ожидалась многими. Вообще, если не считать того, что это – не симулятор, игры данной серии любили поклонники космо-леталок. Думаю, именно они, привыкшие к полетам в космосе, как к походам в магазин за пивом, называли Battlecruiser «симуляторами».

Так вот, ждали они игру немеряно. Смена рабочего тайтла на Universal Combat для них прошла так же, как смена бренда «Медкофф» на «Медофф» – какая разница, наливай... в смысле, инсталлируй, и летай!

Но Дерек Смарт – герой сегодняшнего ацтоя – решил, что много шума вокруг игры – это гораздо лучше, чем ничего. И пошла жара. С периодичностью примерно раз в день он давал интервью и выступал в разных форумах. Он вел блистательную полемику с самим собой, делал сокрушительные опровержения никому не известных заявлений. По рассказам, игра должна была получиться просто потрясающей – она должна была выйти на подиум и потрясти всеми своими пышными, даже роскошными текстурами, звуком и геймплем. А Смарт думал на этом еще и разжиться немеряно, потому

как каждый сидюк с игрой он хотел продавать по 40 бакенов, имея свой процент с этого дела.

Он шумел, но радовался и потирал руки. Думается, только этим он и занимался. Однако компания DreamCatcher, которая занималась изданием игры, подломала его мечты и пулынула в продажу эту игру по 20 баксей за штуку. Дерек почувствовал какой-то подвох... Спустя несколько дней он осознал, что его жухнули, и подал в суд, но суд показал ему на его же контракт, где было написано, кому Дерек не должен (всем остальным он был явно должен), и игра пошла в массы без особых проблем.

Я лично думаю, что когда Смарт сказал о цене в 40 баксов за копию (ясное дело, речь идет о продажах в США), мужики из DreamCatcher подумали, что игра выйдет супер. А когда он дал им в руки этот



ацтой, они ему в глаза сказали: «ОК! 40 баксов за копию», — и как только он вышел из комнаты, перечитали контракт, увидели, что могут делать все, что хотят, и сразу же пустили игру в тираж, выставив на прилавках объявления: «Скоро в продаже! Недорого! Всего 20 баксов! Пусть это и полная фигня, но дешевая! Ждите — Universal Combat по 20 баксов за штуку! В комплект входит бесплатный пакетик для тех, кому станет плохо!». Думаю, так и было.

А теперь — сам ацтой.

Установка игры вешала машину несколько раз. После

После того, как разберешься, нужно двигаться. Нажимаешь «вперед» — и боец движется вперед. Отпускаешь «вперед» — он тупит, останавливается. А потом резко разворачивается и начинает качать головой и переходить с места на место. Но это еще не самое страшное! Кроме него, качанием башки и бесполезными верчениями тушею страдают все его партнеры и враги, и даже бронетехника! В одном из сценариев вертолеты, стоящие на посадочной площадке, периодически крутились вокруг своей оси. Нет,

По мере передвижения внутри вертолета меня колбасило и бросало то под землю, то в кабину, то еще куда до тех пор, пока я не оказался где-то в текстуре, из которой дороги уже не было. Таких глюков я не видел никогда! Самое интересное, что по нажатию Esc ничего не происходит. Я вообще не нашел какой-то возможности (кроме Ctrl-Alt-Del) выйти из этого кошмара.

Командные действия происходят так — мой персонаж сам по себе куда-то бежит, я им рулю, он догоняет кого-то из своих, касается его, и игре срывает крышу. Выглядит это таким образом: меня отбрасывает метров эдак на 20, а всех моих партнеров разбрасывает по полю в случайном порядке.

В космосе не лучше. Поначалу я не врубился, что игра, в режиме FPS полностью управляемая мышкой и любимыми кнопками, в режиме полетов требует джойстика. Но когда я даже это понял и включил джойстик, то корабль вел себя так, как сам того хотел.

О графике говорить нечего — страх и жуть. Абсолютно круглые планеты цвета стен в психиатрической больнице, квадратные корабли с морковками, торчащими из дюз (это якобы работа двигателей). На планетах стоят пирамидальные деревья с листьями в виде перьев и моделями из второй кваки. Звуки — еще более дикие. Описывать не буду. В общем, вердикт однозначный — ацтой. Но мы его победили.

*Max Pagan,
дрожащий от омерзения*

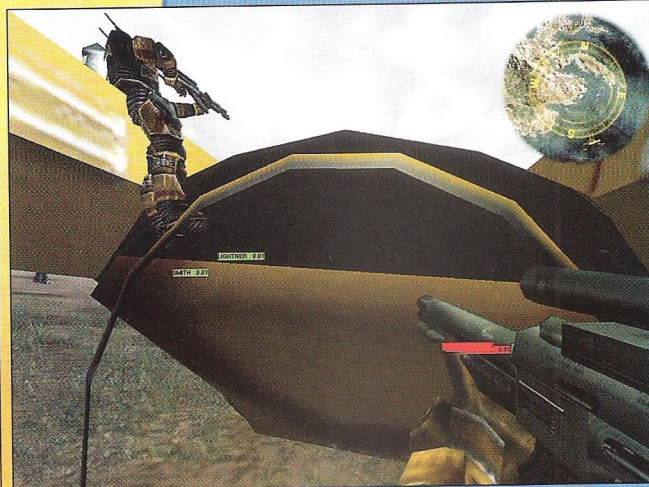


длительных уговоров (на которые я не поддался) вся редакция связала мне руки и отключила антивирус — оказалось, в этом было дело. Игра начала устанавливаться. Кроме самой игры, распаковывается немеряный талмуд, посвященный геймплею (о чем идет речь в игре), управлению (я решил не читать — еще не было игр, где бы я интуитивно не подобрал основные кнопки), системным требованиям и прочей ерунде.

Я запустил игру. В UC есть несколько видов сценариев и кампаний — наземные (идет или FPS, или тактический шутер) и космические (полеты и стрельба). Кроме того, при этом нужно якобы кого-то или прикрывать, или спасать, или на кого-то нападать. Кого, куда и от кого, я так и не понял. Полный маразм начинается именно с непонятки. Куда идти? Что делать? Не понятно вообще. Но я разобрался. Красные — враги, зеленые — наши. Это основа игры.

не вертикальной оси, а горизонтальной. Они просто погружались мордой в бетонированную площадку, как качели, и потом становились на место.

Когда я подполз к вертолету (мой персонаж внезапно решил, что ему лучше все время ползти, и на команду «встать» не реагировал) и коснулся его трапа, меня резко забросило на крышу вертолета, причем я оказался по пояс в обшивке.



3032 способа борьбы с ацтоем!

«Шпиль!» побеждает ацтой

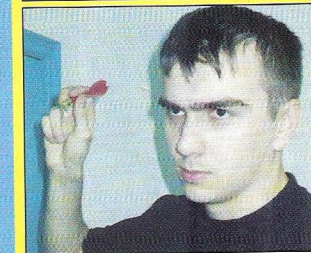
Редакцией ацки продвинутого журнала «Шпиль!» был выявлен очередной ацтой. Мы предлагаем вам циничную инструкцию по борьбе с ним.



Шаг 1. Берем единицу выявленного ацтоя



Шаг 2. С помощью клейкой ленты аккуратно прикрепляем ацтой к мишени для игры в «дартс»



Шаг 3. Внимательно целимся



Шаг 4. Ацтой побежден

В будущем мы будем продолжать бороться с ацтоем, и если у вас есть идеи по поводу того, как его можно победить с особым цинизмом — пишите нам! Поставьте на конверте жирную пометку «Шпиль!» побеждает ацтой!, и если ваш способ будет ацки интересен, мы воплотим его в жизнь, а автор ацкой идеи получит самый неацтошный подарок — игру, прошедшую тест в недрах лаборатории «Шпиль!» с автографами тестеров!

Февральские абзацы



«Ил-2 Штурмовик: Дороги войны»

Культовое продолжение культового продолжения культового авиасимулятора всех времен и народов «Ил-2 Штурмовик».

«Дороги войны» — это более ста миссий, объединенных в четыре кампании, где помимо всего прочего представлено около 12 различных типов истребителей и штурмовиков. Понятное дело, что все миссии созданы на основе реальных исторических событий. Также следует отметить, что одна из кампаний посвящена операции по освобождению Крыма весной 1944 года.

Дополнение сделано (очень хорошо сделано) по принципу «чем больше — тем лучше». И помимо новых миссий, было добавлено много всего хорошего и нужного.

В общем, отличное продолжение отличной игры.

Системные требования:

P-3-700, 256 Mb Ram,
32 Mb 3D Video.

Desert Thunder

Это игра как раз для тех, кто в танке. А раз так, то скорее всего, это — танковый симулятор. И, как ни странно, это действительно так.

В общем, опять придется повоевать с террористически настроенными странами

Системные требования:

P-3-500, 128 Mb Ram,
16 Mb 3D Video.

Wallace & Gromit in Project Zoo

Веселая детская авантюра, сделанная на основе некогда популярного английского «пластилинового» мультсериала о приключениях изобретателя Воллеса и его верного пса Громмита.

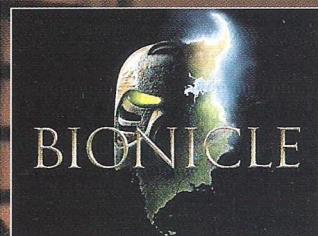


третьего мира. Задача очень проста: уничтожить как можно больше врагов и остаться в живых, но это гораздо проще сказать, чем сделать, потому что над AI противников поработали на славу.

На этот раз неугомонная парочка спасает от неприятностей местный зоопарк и всех его обитателей. Главная фишка игры в том, что в ней очень много веселого жизнеутверждающего юмора с элементами английской народной шутки (шутка).

Всяческих пародий на известные игры и кинофильмы и прочих приколов в игре хватает с избытком, так что скучать уж точно не придется.

Системные требования:
P-3-700, 256 Mb Ram,
32 Mb 3D Video.



Bionicle

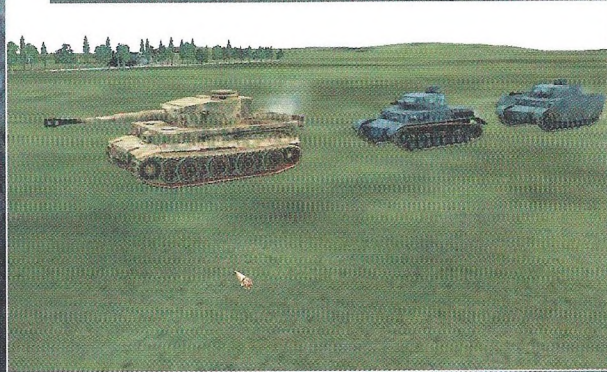
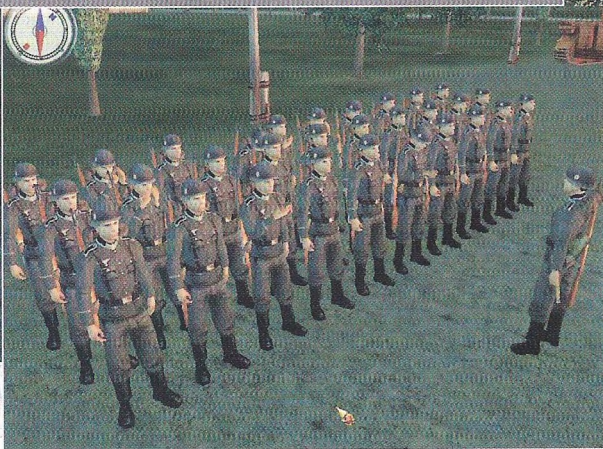
Bionicle — это старая добрая детская аркада-бродилка, хитро замаскированная под конструктор Lego. Все тихо и спокойно — без лишней крови и мяса. Главная достопримечательность игры — низкие системные требования: P-III-500, 128 Mb памяти, 16 3D Video, 1200 мегабайт свободного дискового пространства. Сюжет, как ни странно, присутствует и больше всего напоминает таковой из некогда популярного в США сериала Power Rangers, то есть плохие начинают и проигрывают. Единственный недостаток игры — поведение камеры, так и норовящей скрыть происходящее на экране.

Системные требования:
P-3-500, 128 Mb Ram,
16 Mb 3D Video.



Эти игры о войне и СССР, несмотря ни на что, все-таки стоит подождать

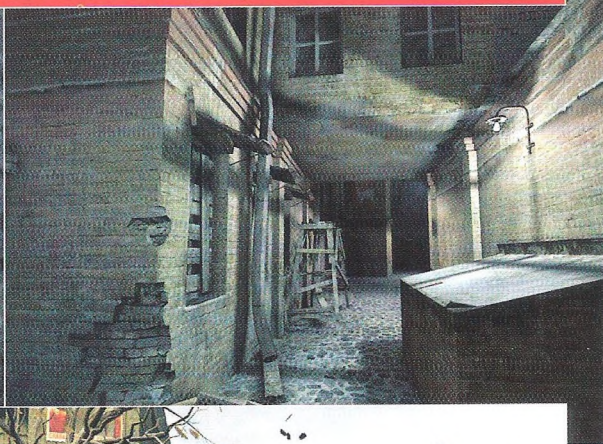
Kombat



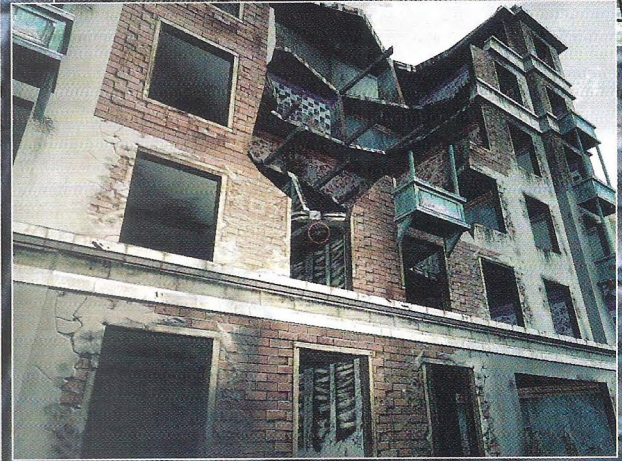
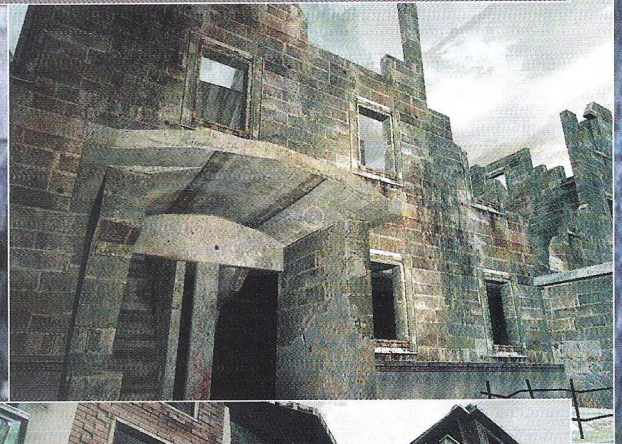
Sabotage 1943



You are empty!



Stalingrad



Наша акция продолжает неумолимый прыг по планете Земля, утапывая под собой недоумных непочитателей компьютерных игр. И так же ловко, как мы боремся с ацтом, мы туманом мозг тем, кто не в курсе.

Наши скриншоты не то чтобы неправильные. Неправильный, или не совсем правильный среди них — только один. Два скрина взяты из любимых игр

тысяч миллионов, а один — из какой-то совсем другой игры, но замаскирован он именно под ту же самую игру, из которой взяты два других скрина. По первым двум турам стала проясняться ситуация: идиоты явно не читают наш журнал. Что они читают, нам не ясно, но «Шпиль!» читает такое количество шарящих в играх парней и девчонок, что мы просто в ауте. Мы реально утонули в правильных ответах

в первом туре и продолжаем храбро сражаться с почтальонами, которые мешками прут правильные ответы на второй тур.

На этот раз мы решили, что следует задать вам что-то новенькое. Задать вам жару!

Три скрина все так же взяты из двух игр. Соответственно, два из них — из одной игры, а третий — из другой. Вот только на сей раз все они внешне не похожи. Уровни эти совсем разные. Можно даже сказать,

что снимки сделаны на разных планетах. Так что задача усложняется! Ну как, кибербойцы? Есть у вас шанс? Надеемся, что есть, иначе зачем мы тут все это замутили, но считаем, что маленький, и тогда мы сможем выкопаться из той почты с ответами, которая пришла за последний месяц.

Кстати, победитель предыдущего тура — Кривошей Александр, г. Киев.

Удачи!



Ждем ответов на три вопроса:

1. Укажите игру, из которой взяты «правильные» скриншоты?

2. Скриншот под каким номером «левый»?

3. Укажите фамилию, имя, адрес (должны же мы знать, кому и куда отправлять призы!).

Ответы надо выслать до 1 апреля по давно уже известному вам адресу редакции журнала «ШПИЛЬ!»:
ООО «Декабрь», пр. Воссоединения, 15, 7-й этаж, г. Киев, 02160
тел. (044) 550-2092, 553-1940

Результаты будут опубликованы в журнале «ШПИЛЬ!» № 5

Бесперывная подписка на «Шпиль!» за 2003 год открыта!

Чтобы подписаться:
1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет:
ООО «Декабрь»,
р/с 26007103801
в АКБ «Интеграл» г. Киева,
МФО 320735,
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте доставочную карточку и копию чека об оплате по адресу: ООО «Декабрь», пр. Воссоединения, 15, 7-й этаж, г. Киев, 02160

3. Если есть вопросы, звони:
(044) 553-3986, 553-1940

Твой «ШПИЛЬ!»

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2003 год, стоимость в гривнях (в т. ч. НДС):

	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Стоимость доставки за все	ИТОГО
журнал без диска	2	3	4	5	6	7/8	2 грн.	
	3,50	3,50	3,50	3,50	3,50	3,50		
журнал с диском	3	4	5	6	7/8		2 грн.	
	5,50	5,50	5,50	5,50	5,50			

(Кстати, считайте, это почти новая игра в журнале «ШПИЛЬ!»)

Называется: «Как правильно посчитать НДС?»

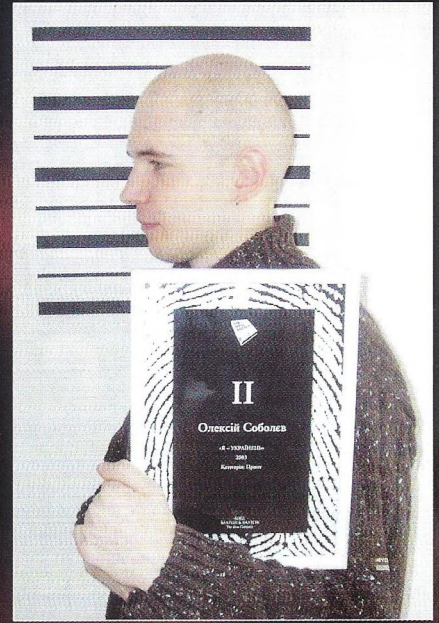
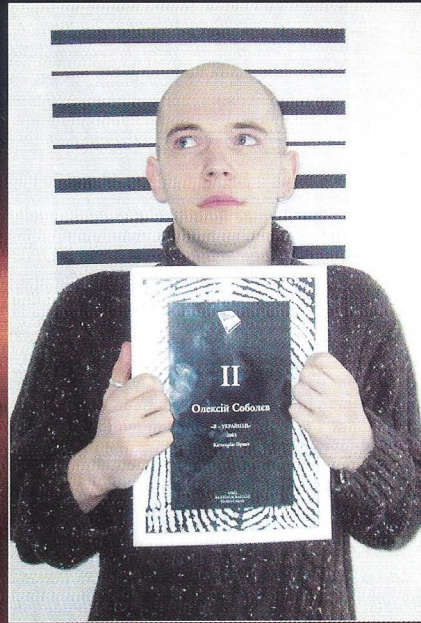
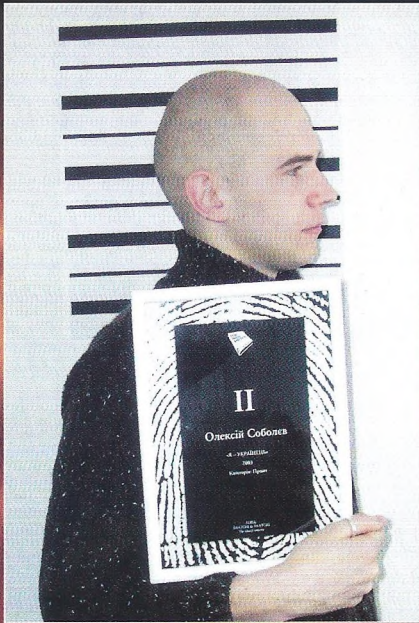
Считается очень просто: общую сумму заказа дели на 6 и округляй получившееся число по общематематическим правилам.

Т.е., если ты закажешь любимых «ШПИЛЕЙ!» на 36 грн., то в квитанции об оплате надо будет написать:

«К оплате 36 грн. 00 коп., в т. ч. НДС 6 грн. 00 коп.»

Если будут вопросы — звони в редакцию Шаповал Вере.

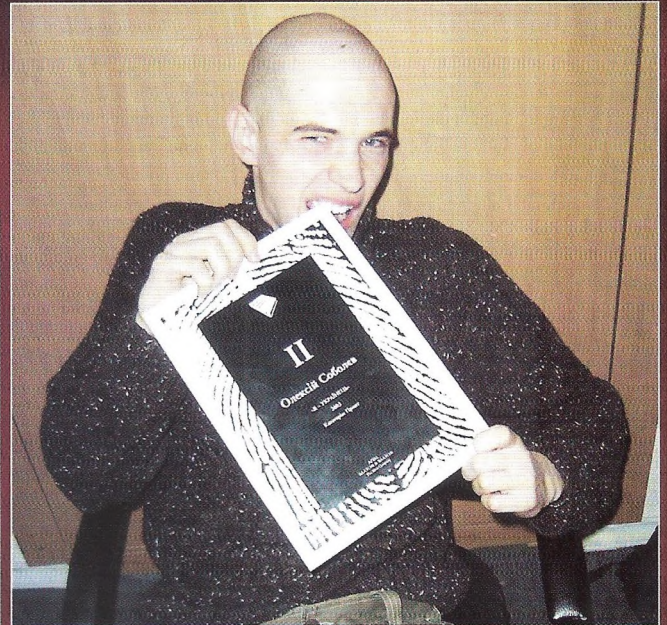
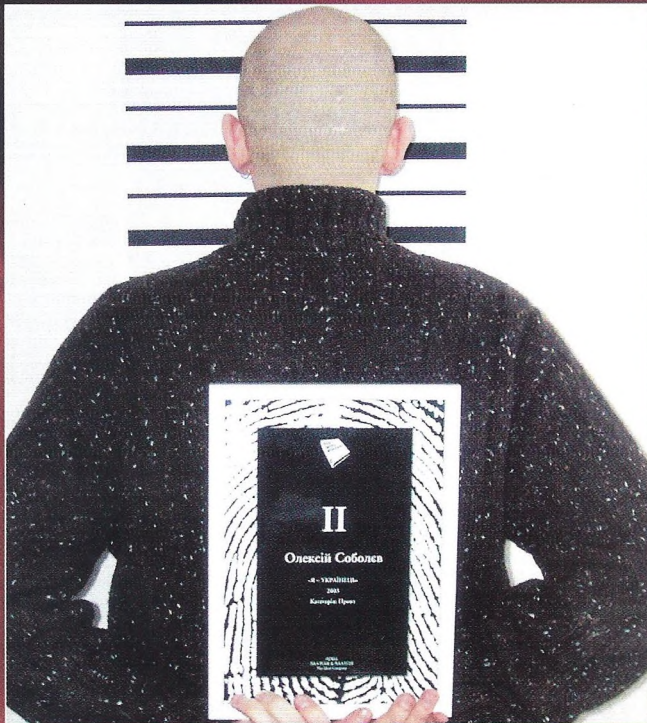
Фамилия _____ Имя _____
Индекс _____ Адрес _____
Номер телефона (с кодом) _____



Наш герой

В жизни любого человека наступает период раздачи слонов. Некоторые любят, когда слона вручают ему, а некоторые любят сами вручать слонов. Слон, вообще, — абстрактное понятие, которое означает «Великую Благодать» и «Щасте». Не «счастье», а имен-

но «Щасте». Мы любим, когда Щасте дают нам, но чаще Щасте даем мы — работа у нас такая, и мы периодически вручаем слонов. Ну, просто нужно. Мы смирились. Но в прошлом месяце произошел взаимный процесс, и нам удалось слонов вручить и слонов получить. Это тоже Щасте.



Наш ацкий мачо Olmer, в миру известный под псевдонимом Алексей Соболев, — гений креатива. Вы это прекрасно знаете. Думаю, те из вас, кто постарше, в курсе, что такое Adell Saatchi & Saatchi — это такое суперрекламное мегаагентство, причем мирового масштаба. Они периодически пытаются найти самых талантливых криэйторов и проводят национальные конкурсы. Наш Olmer просто так, одной левой ногой, решил принять участие в конкурсе социальной рекламы «Новые имена в рекламе». Ясное дело, почти все из отосланных им работ попали в список финалистов (а отсеивать был суровый — из более чем 600 работ прошло только 50).

И, ясное дело, он занял призовое второе место.

Кто там оценивал работы — не знаем, но работы Olmera, как для нас — профи в копирайтерстве — показались лучше тех, что заняли первое место. Думается, если бы Olmer делал работы не левой ногой, а, например, помогал еще и правой, то он бы смело занял первое место. Но ведь это была только проба, а для пробы результат просто внушающий. В общем, все вперед — на www.saatchiawards.kiev.ua, где можете лицезреть лысый череп нашего доморощенного гения в окружении прочих призеров.

*Всегда с Вами одной крови,
Ваш «Шпиль»*

Вести с полей сражений

И снова с вами игровой мегапортал Gamelnside.com. Весь январь и первая неделя февраля в СНГ прошли в ожидании крупнейшего на постсоветском пространстве чемпа, который состоялся в Москве. За три дня в нем приняли участие почти все отцы России, Украины, Казахстана, Латвии, Беларуси и Молдовы.

Еще не начавшись, кубок уже привлек внимание к себе, и даже не масштабами, а самым подходом к организации. Чтобы попасть на турнир, простой подачи заявки, даже от самых известных команд и кибератлетов, было не достаточно. Организаторы турнира ввели регламент, по которому из каждой страны могло прибыть только строго ограниченное количество команд. Ну, киберспортивная тусовка – вообще сплоченное движение, и все команды и представители индивидуальных видов знают друг друга лично и могут найти контакт. Но все же на-

бор участников таким образом вызвал небольшое удивление.

Каждая страна решала вопрос определения команд по-разному. В Беларуси, например, были проведены отборочные игры, и по итоговому резальтам был сформирован список. В Украине все прошло по договоренности, но специально для нашей страны первоначальная квота была увеличена.

В итоге в номинации Counter-Strike выступали две сильнейшие киевские команды: GSC.GameWorld и tms, а также старейшая команда Украины – HR. Стратегическое подразделение представили варкрафтеры GSC.HoT.C-club, GSC.Izual и C14'Maloy и старкрафтеры Allgames.Ra.White и Enemy. С лучшими игроками СНГ по UT 2003 померились силами allgames.SnAKe>Trinity, gsc.ezk1 и HR.Joe.

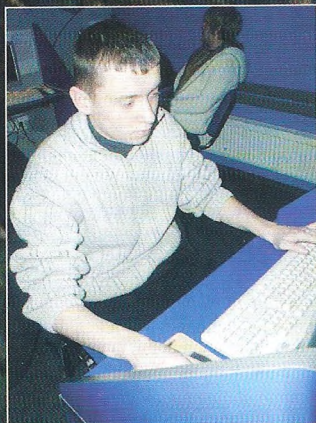
В последней экзотической номинации DF BHD страну представило украинское подразделение клана Legion в составе пяти мариупольских,

одного одесского и одного игрока из города Бендеры.

Чемп прошел в московском клубе VIKAWEB, который специально был подготовлен к этому мероприятию. В частности, на игровых полях установили более удобные столы, чем раньше, мониторы были заменены на ЭЛП-модели фирмы IIYAMA, игровые системы проапгрейдили до 512 Мб оперативки и везде были установлены видеокарты GeForce 5900.

В первый день проходили игры в номинации Counter-Strike. Одна из трех наших команд в первой встрече потерпела поражение HR lose Flashback*RedEVL – 7:13 [7:5, 0:8] @ de_dust. Оказавшись в лузерах, HR попали на женскую команду, что вызвало небольшой ажиотаж в Украине. Но они, правда, не уступили дамам место и выиграли 13:11 у ForZe[L].

Две другие игры наших окончились победой – на de_aztec GSC.GameWorld def. E-motion – 13:3 [12:0, 1:3].





В принципе, соперники просто слили нашим ребятам. Третья команда отличилась игрой в двух овертаймах – доведя до ничьей, им пришлось отыграть одну дополнительную игру, а после и еще одну. В последней Puma спас команду от вылета в лузера и за раунд убил 4-х противников, выведя команду в победители: 5* (aka tms) def. Tarantul.team – 12:12 [6:6 (5* as CT); 6:6]; OT1 3:3; OT2 4:2.

На этом день для наших CS-команд окончился.

Тогда же прошли игры по Warcraft III: The Frozen Throne 1x1.

В играх первого тура GSC.HoT.C-club обыграл Fernal на Plunder Isle, C14'Maloy отправил в лузера reS.LotR на GnoIIWood, а вот сильнее-ший украинский андед GSC.Izu- al, к сожалению, не смог обыграть 4x.Koshey и уже в первом круге отправился в лузерскую часть сетки.

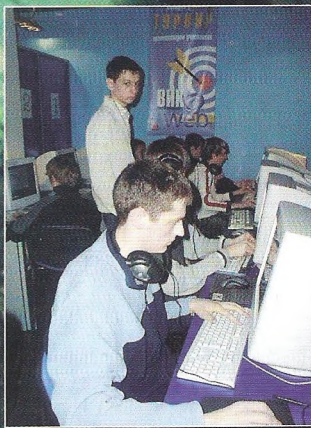
В дальнейшем Хот и Малой, увы, уступили своим именитым оппонентам: Хот проиграл, наверное, лучшему игроку России – vWeb.Armor, ну, а Малой опять подтвердил, что находится не в лучшей форме и что орки остаются его слабым зве-

ном: в роли обидчика симферопольца выступил Karma-FM. Все три украинских крафтера оказались в лузерах.

Напряги с техникой стоили вероятной победы GSC.HoT'a – при счете 1:0 (и соответствующем боевом настрое), а также при существенном преимуществе комп киевлянина повис, и было принято решение переиграть его игру против xLShock.

К слову, технические проблемы давали о себе знать постоянно – пожалуй, редкий турнир такого масштаба обходится без них. Но не все из них становятся фатальными: в этот раз Хот проиграл вторую игру против xLShock и собирает чемоданы – он вылетел из турнира. Какая непраха!

В то же время Малой одолел L_Clan_Devas, а Изуал отправил домой L_Clan_zChobo и приступил к битве с L_Clan_True.FM, которого он несколько позже сделал со счетом 2:1. А C14'Maloy после проигрыша FM.Ranger присоединился к Хоту и также вылетел из турнира. В первый день последняя новость была для Украины обнадеживающей – единственный не вылетевший крафтер Изуал выиграл



у m5.po1nt со счетом 2:1 и продолжил бои. В шестом туре лузеров 4x.Koshey также пал от руки Изуала, но в седьмом туре Изуал сдал игру в бескомпромиссной борьбе с FM.Ranger – счет 0:2. Украина до финала не дошла... Изуал продвинулся дальше других наших участников и разделил 7–8 места с Dk.Silence.

На следующее утро в московском метро произошел теракт: был взорван вагон метрополитена. Москва была буквально парализована – многомиллионный город остался без основного вида транспорта. Игры турнира откладывались в ожидании собирающихся со всех концов столицы России приезжих и местных команд.

Со временем, когда команды собрались, был продолжен турнир по Counter-Strike. Первая же игра украинской команды сильно расстроила болельщиков – cyberLab выиграла у надежды нашей страны GSC.GameWorld со счетом 19:17. Чуть позже команда GSC окончательно расстроила своих болельщиков. Хорошо отыграв первую сторону, GSC, видимо, расслабились и допустили на второй стороне пару непростительных ошибок: GSC.GameWorld lose cyberLab aka cL – (T)9:3(CT), (CT)3:9(T).

Господа мои хорошие!

Несмотря на то, что журнал «ШПИЛЬ!» – издание веселое и даже очень, итоги конкурса «Говорящая SMS» мы решили не подводить. Подвели вы нас, так сказать. Те SMS-ки, которые приходили по адресу оператора, заставляли краснеть телефоны и сворачиваться в трубочку беспроводные технологии.

Посему мы не сочли возможным определить победителей и опубликовать то, что вы наслали...



GameInside.com
спорт с

Киберспорт с GameInside.com



OT1 3:0 0:3 OT2 0:3 2:1. Следующая игра в лузерах GSC.GameWorld против Armageddon, закончившаяся со счетом 11:13, поставила точку в участии GSC в Арбалете.

Зато другая киевская команда продолжила победную серию: tms*trinity def. L Clan – 13:7, и далее L_Clan lose 5* (aka tms) @ de_train – 7:13 [1:11; 6:2], а позже 5* def. Eclipse – 22:18.

Парни из Днепропетровска тоже не подкачали – HR def. L_Clan @ de_inferno – 13:10 [8:4 (HR as CT); 5:6].

Параллельно шли игры по StarCraft. Первый представитель нашей страны по старичку – allgames.white – со счетом 2:0, то есть всухую, сделал RoOkI.b0y, а за ним с тем же счетом L_Clan_Maxima, а дальше и Viper со счетом 2:1, продвигаясь по лузерской части сетки. Епему – другой украинский старкрафтер – также двигался по лузерам, куда попал в самом начале турнира. Однако в тот же второй день чемпа оба парня вылетели. Украина прекратила участие и в этой номинации...

Затаив дыхание, все ждали дальнейших игр оставшихся

в турнирной сетке команд по CS – HR и 5* (под этим названием tms выступила в Арбалете). Первая игра HR несколько успокоила – наши команды с довольно серьезным преимуществом обыграли L_clan и прошли дальше, где встретились с toughened steel, которых разбили наголову – 13:4.

А вот tms, чтобы пройти очередной этап, пришлось сыграть три овертайма. К счастью, их сил хватило на такое испытание стойкости – в 10 часов вечера стало известно, что 5* def. eclipse @ de_inferno – 12:12 [6:6; 6:6]; OT1 3:3; OT2 3:3; OT3 3:0; 1:0. Итак, они добрались до полуфинала по винерской сетке. Здесь они наткнулись на преграду, которую не смогли проломить – Virtus Pro def. 5* – (T)8:4(CT) (CT)5:4(T) @ de_cbble.

На третий день турнира прошли игры в номинации UT 2003. Здесь выступали три наших анрилера, на которых делались большие ставки – это HR.Joe, gsc.ezk1, allgames.SnAke. До третьего тура они втроем шли по винерской сетке, причем Снейк поставил рекорд турнира, со змеиным спокойствием выиграв на DM-

Compressed y saybb 2 Gutta со счетом 45:1.

В третьем туре Джо и Снейк вылетели в лузера, а Эскимос пошел по винерам и дальше, выиграв gsc.ezk1 def.

cSport^SCraG – 12:6. Однако в полуфинале на DM-Antalus он со счетом 3:6 все же проиграл FM-Brazor и также оказался на скамейке лузеров.

В пятом туре лузеров вылетел и Снейк, отдав со счетом 11:4 путевку в полуфиналы Навигатору из клана FM. Джо в свою очередь дошел до полуфинала лузеров, из которого он с Эски благополучно вылетел.

В итоге Украина заняла 5–6 места – HR!Joe и gsc.ezk1.

Сразу же после окончания игр по UT 2003 возобновились игры по CS.

Здесь HR прошли до 7-го этапа лузеров, где уступили команде [mega] и пошли покупать билеты домой. Но 5*, которых в Украине знают как tms, прошли 6-й, 7-й и 8-й туры лузеров, добравшись до малого финала. Однако от судьбы не уйдешь, и в этой дисциплине Украина также оказалась не на пьедестале – ребята проиграли команде FlashBack, которая заняла 3-е место, и не попали в тройку, заняв 4-е место. Это были единственные представители Украины, получившие приз – за 4-е место им полагалось \$500.

Такой вот довольно грустный и совсем даже не предсказуемый итог крупнейшего турнира в СНГ. Украина оказалась в пролете. Что стало причиной такого расклада? Сложно сказать. Но хочется думать, что в будущем таких проколов наши не допустят и достойно представят нашу страну на других чемпах.



ІНТЕРНЕТ З РЕКОРДНОЮ ШВИДКІСТЮ



ГАРАНТІЯ 3 РОКИ

Модеми серії

OMNI 56K

Модем-факс-автоповідач-АВН



OMNI 56K PRO



OMNI 56K DUO



OMNI 56K NEO



OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI



OMNI 56K PCI

V.92/V.44-Максимальна швидкість доступу в Інтернет
Надійність зв'язку на будь-яких лініях
Легкість встановлення - простота в користуванні
Можливість оновлення мікропрограми

ZyXEL

ЗАЙКСЕЛ www.zyxel-europe.com

MTI

Україна, 03057, Київ,
Вул. Желябова, 2, корпус 1
тел.: +38 (044) 458-34-34
факс: +38 (044) 458-00-37
oko@mti.com.ua
www.mti.ua

ІКС-МЕГАТРЕЙД
КОРПОРАЦІЯ ІНКОМ
Дистрибуція мережевого обладнання

Україна, 03057, Київ,
Вул. Смоленська, 31/33, корпус 3
тел.: +38 (044) 247 39 06
факс: +38 (044) 244 0647
office@megatrade.com.ua
www.megatrade.com.ua

Товар сертифіковано

Английское название: Video Girl Ai

Формат: 6 OVA по 30 минут (1991 г.)

Жанр: комедия с элементами романтики

Создатели:

- мангака - Кацура Масакадзу
- автор сценария - Акахори Сатору
- режиссер - Нисикубо Мидзую
- студии - Production I.G и Shueisha Tatsunoko Productions

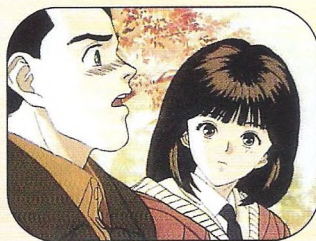


Как однажды заметил спортивный тренер Даррелл Ройал, везение – это когда упорство встречается с благоприятной возможностью. Успех приходит тогда, когда у вас есть цель в жизни, и вы прокладываете дорогу к этой цели. Время от времени вы будете совершать ошибки, их совершает каждый, но любое действие гораздо лучше бездействия.

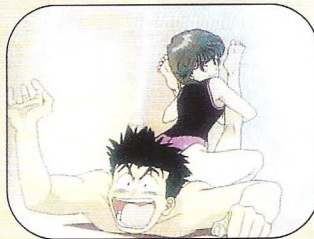


Карандашные наброски стоимостью в 4000 \$

Путь Масакадзу Кацура как художника начался ещё со школьной скамьи. Как и все мальчишки его возраста, он любил черкать карандашом на полях своих тетрадок. Поначалу его зарисовки были чистым



аматорством. Скорее всего, это были персонажи из недавно прочитанной книги или услышанной истории. Силуэт за силуэтом, пейзаж за пейзажем – так совершенствовалось мастерство будущего мангаки (художник, рисующий комиксы). Но аматорские зарисовки, или, как говорят художники, зарисовки от души, не способствовали профессиональному росту. Нужен был стимул, ради которого стоило приступить к работе над серьёзным проектом и стать настоящим профессионалом.



Кацура об этом рассказывает так: «Стимулом, а учился я тогда в девятом классе, для меня стал музыкальный центр Technics V55, стоивший в то время около 500 000 йен (4000 долларов)». Кацура не был выходцем из богатой семьи, поэтому единственным способом воплотить свою мечту в жизнь и купить заветный центр стала упорная работа. В то время журнал Jump Comics как раз объявил конкурс на лучшую авторскую мангу и готов был выплатить 500 000 йен в качестве премии за лучшую работу.



Проработав стиль и детали, Кацура предоставил для участия в конкурсе мангу «Крылья» (Tsubasa). А чуть позже он презентовал ещё одну мангу, но теперь уже для получения гранта от журнала Fresh Jump. Однако редактор журнала Fresh Jump, Казукико Торишима, просмотрев предоставленную для конкурса работу, сказал: «На этот раз вы не победите. Однако не хотели бы вы попробовать в следующий раз?».



Когда же мечта Кацуры все-таки сбылась, он уже оканчивал школу, то есть прошло 3 года, прежде чем он смог занять первое место. Так с упорным трудом пришла своя техника.

В то время Масакадзу очень привлекала научная фантастика, элементы которой находили отражение в его работах. Одна-

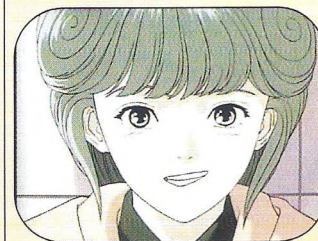
ко излишек незначительных деталей и затянутые монологи были явно не на пользу его творениям.

«Для меня стало открытием, когда один из преподавателей ШИИ (Школа Изобразительных Искусств) посоветовал мне попробовать свои силы



в романтической комедии», – вспоминает Масакадзу.

Хочешь-не хочешь, а для того чтобы добиться успеха, иногда нужно и прогнуться под измучивый мир. Первым творением будущего мангаки в этом жанре стала комедия с элементами романтики Tenkousei wa Hensouhei!, которая впо-



следствии заняла второе место в конкурсе на приз от журнала Jump Comics.

Нарисуй пацанку...

После того, как Торишима стал главным редактором Кацуры по манга-продукции, он предложил ему нарисовать мангу в жанре комедии. Как-то на очередной планёрке он подошел к Кацуре и сказал: «Иди и нарисуй девушку, которую тебе захочется рисовать». Улыбнувшись, Масакадза



пошел домой. А уже на следующее утро эскиз девушки-пацанки был готов.

Единственное, что на тот момент они смогли придумать в качестве сюжета, была история о девушке, которая ненавидит мужской пол, так как учитель, которому она доверяла, начал приставать к ней. Одним словом, феминистка в возрасте пятнадцати-двадцати лет. Но таких историй манга-индустрия насчитывала тысячи.

Выход из положения подсказала сама жизнь. Дело в том, что непосредственный начальник Кацуры в тот момент находился под впечатлением от видео Amazing Stories («Удивительные истории»), где рассказывалось о мужчине, который появлялся из журнала, облитого специальным раство-



ром. Они просекли, что может получиться неплохая женская версия этой истории. Изначально сюжет был таким: главный герой выливает специальный раствор на эротический жур-

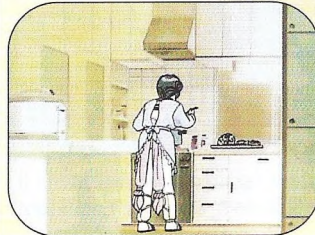


нал, и оттуда появляется девушка. Но из-за того, что он вылил слишком много, раствор просачивается на другую страницу; в итоге девушка приобретает характер мужчины с другой страницы. Однако использовать в манге эротический материал было бы не очень подходящей идеей в силу возрастных ограничений. И опять выход

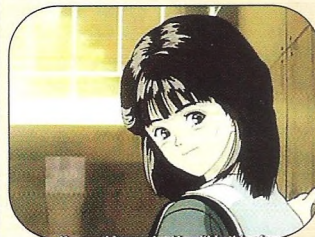


из сложившейся ситуации подсказала сама жизнь.

Тогда в Японии был очень популярен прокат видеокассет, поэтому, немного подретушировав основу сюжета, был получен окончательный вариант сценария: основной персонаж, взяв на прокат видеокассету, случайно нажимает кнопку записи на видеомагнитофоне, и изображение мужчины на экране телевизора смешивается с видео, таким образом, появляется девушка-пацанка. Придуманный Кацурой персонаж моментально завоевал популярность среди читателей.



Шло время, менялись вкусы. Законы аниме-бизнеса диктовали свои условия. Вчерашний читатель хотел видеть полюбовавшихся персонажей манги на экранах. А, как известно, клиентов продюсеры за версту чуют. Поэтому и решила тогда ещё молодая Shueisha Tatsunoko Productions обратиться к Кацуре с просьбой экранизировать свою мангу. С одной стороны,



это было заманчивым предложением – попробовать свои силы в качестве мультипликатора, с другой стороны, он не знал, как передать при помощи мультипликации жанр романтической комедии. Как он потом признавался: «Изначально я даже разочаровался в канонах игрового аниме. Мне не нравилось то, насколько просто передается романтика в человеческих отношениях. Поэтому я решил придумать свой стиль. Но, как всегда, для этого пришлось потратить время».



Сторонние силы в симпатичной упаковке...

Любовный треугольник – самая популярная основа любой аниме-драмы. «Видеодевушка Ай» не стала исключением. Ёта, типичный японский школьник, влюблен в свою одноклассницу Моеми и желает в этом ей признаться. И только он набирается смелости открыть ей свои чувства, как она опережает его и признается, что влюблена в его лучшего друга Такаши.



Убитый горем и связанный обещанием помочь Моеми завоевать сердце Такаши, Ёта бредет домой, рассуждая под каплями холодного дождя о человеческих чувствах. По дороге он заходит в пункт видеопроката. Понимая беспокоящую парня ситуацию, продавец дает ему в качестве лекарства кассету «Видеодевушка Ай». И все было бы хорошо, не вставь Ёта кассету в неисправный видеомагнитофон. Произносящая с экрана потоки успокаивающих фраз девушка внезапно вываливается из телевизора. И вновь судьба-зло-

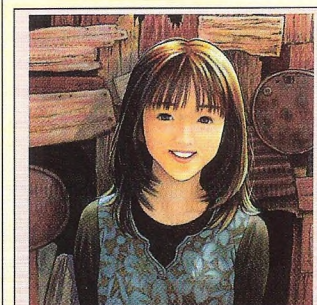
дейка играет с Ёта злую шутку. Вместо сексуальной, сострадающей, скромной лапочки в его квартире поселяется эмоционально неуравновешенная особа.



Со временем она обнаруживает в молодом человеке все больше и больше положительных качеств. И, как это бывает с подобного рода героинями, незаметно для себя она влюбляется в него. А так как видеодевушка это КАТЕГОРИЧЕСКИ запрещено, её у Ёты забирают. С этого момента и возникают вопросы: кого же на самом деле любит Ёта? И как он поступит?



P.S. От себя хочу добавить, что если кого заинтересует вопрос, а как можно при помощи карандашных линий и небольшого количества текста поиграть с человеческими чувствами, то могу порекомендовать вам мангу Кацуры «Их», в которой он полностью раскрыл свой талант романтика.

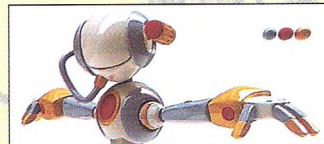




Создавая мультфильм...

«Рисовать – это все равно, что устраивать представление. Художник – это актер, который не стеснен рамками собственного тела и которого ограничивает только умение и опыт».

Неизвестный автор в моей интерпретации



Рисую на бумаге...

Часы показывали ровно шесть вечера. Я потянулся, запрокинул голову, закрыл глаза и постарался ни о чём не думать. К сожалению, мою секундную медитацию прервал телефонный звонок. Я поднял трубку и по привычке сказал: «Алло».

Не правда ли, знакомая ситуация. Но что-то есть в ней

Проходит минута-другая, и в зеркале на стене мы замечаем отражение окна, за которым колышутся верхушки деревьев и моросит мелкий дождь. Мы начинаем всматриваться и вновь встречаемся взглядом с нашим персонажем. Теперь он стоит перед зеркалом и поправляет свой плащ. Он надевает ковбойскую шляпу, подмигивает своему отражению и словно тень растворяется в дверном проёме комнаты.

Проходит ещё пару минут, и мы вновь видим его, выходящего из массивных дубовых дверей мраморного здания. Он останавливается,

крывает свою лысину утренней газетой. Наш герой не обращает на них внимания.

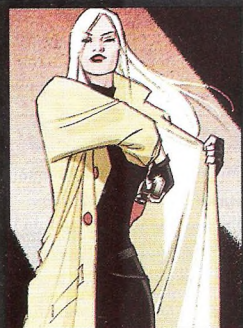
Вот мы видим, как он проходит мимо витрины магазина, за стеклом которой гордо красуются модели, а у подножия витрины на мокром тротуаре сидит бездомный с табличкой. Вдруг наш персонаж останавливается. Достает из кармана плаща сигарету и закуривает. Смотрит на бездомного, потом на табличку. Молча улыбается и засовывает руку в карман.

Старик, не поднимая головы, протягивает к нему руку, но слышит лишь звон нового четвертака. Он открывает

в банке с водой, растворяется среди серых домов.

... Цветными карандашами (детали)

Привлекательным может быть любой предмет, если на него смотришь с удовольствием, обнаруживая в нем простоту и хороший дизайн. Как-то Уолт Дисней сказал своим художникам: «Персонаж, обладающий привлекательностью, приковывает и удерживает взгляд. Даже уродливый, отвратительный герой должен притягивать взгляд вне зависимости от своего характера и мане-



необычное. Мы становимся сосредоточенными. Начинаем замечать неприметные на первый взгляд детали интерьера и с равным вниманием рассматриваем молодого человека, сидящего за столом, и миниатюрную фигурку китайского бога, стоящую на этом столе.

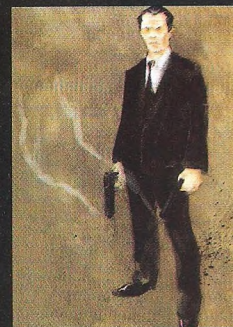
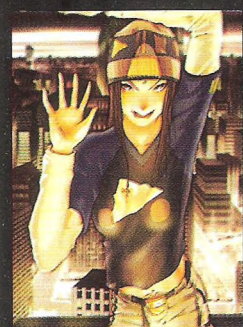
смотрит на пасмурное небо, морщится при мысли о плохой погоде, поднимает воротник и стремительно сбегает по ступенькам на тротуар к безликой толпе.

Кто-то из этой толпы держит над головой папку с документами, дабы не намочить головной убор, а кто-то просто при-

глаза, но не видит перед собой никого, кроме безликих людей, которые вот уже который год снуют перед его прогнившими деревянными протежами, так и не осознав, что он тоже является частью этого муравейника.

Дождь усиливается, и безликая толпа, словно чернила

ры поведения». Изображая персонажа, художник старается максимально «очеловечить» его. С этой целью добавляется любая мелочь, начиная от красных шнурков в чёрных ботинках и заканчивая серёжкой в носу в виде перевернутого крестика.



Но не стоит злоупотреблять этим, так как мультфильм – не картина, и требует движения. А для художника-аниматора кадр должен быть достаточно прост в исполнении. Ведь, как известно, на мелочи в сценах с крупным планом художник тратит намного больше времени, нежели на сцены общего плана. Примером может служить картина Мамору Оши «Призрак в доспехах», и особенно та ее сцена, где майор Мотоко Кусанаги, используя

Например, красный – цвет волнующий, резкий, иногда теплый, а иногда даже цвет злости. Желтый – как правило, нейтральный цвет, но также цвет доброты, притягательности. Синий – холодный, а иногда мрачный (окраска волос Рей Аянами из «Евангелиона»). Синий королевский – цвет силы и мужественности (окраска одного из «Евангелионов»), в то время как голубой ассоциируется с женственностью. Зеленый цвет – это

линизация, например, его одежды, не всегда хороша для анимации. Монотонное перерисовывание деталей, абсолютно одинаковых в каждом кадре – это ужасно! Когда художник рисует настоящие картины, тогда, конечно, тщательно прорисовываются, например, доспехи и инкрустированное драгоценными камнями оружие. Но когда создают персонажа для анимации, его немного упрощают. Иногда меньше – это лучше. Например,

Ну что ж, на этом я хочу закончить очередную главу в разделе «Создавая мультфильм...», но я не готов распрощаться с вами на сегодня, и вот почему. Как вы помните, в самом начале этой статьи я написал небольшой опус о двух людях, жизни которых пересеклись в один из пасмурных вечеров в каменном муравейнике. Всё бы ничего, если бы не некоторые детали, которые словно магнит притягивают художников-анимато-



термооптический камуфляж, сражается с хакером. С одной стороны, художник-аниматор показывает зрителю превосходство киборга над человеком (движения во время боя). С другой стороны, автор заставляет обращать внимание на детали экипировки и майора, и хакера.

В данном случае Мотоко облачена в комбинезон телесного цвета с легким намёком на камуфляж, а её противник, наоборот, одет в обычную «городскую» одежду, помогающую ему легко раствориться в многоликой толпе.

При создании сцен, основанных на игре контрастов, художник-аниматор основной упор делает на цветовую гамму, поскольку человек мыслит ассоциативно, и определенные цвета для него имеют соответствующие значения.

цвет жизни (вспомните концовку мультфильма «Принцесса Мононоке»). А серый цвет символизирует негативные черты человеческой души.

Создавая собственный цветовой код, мультипликатор всегда следит за цветовой гаммой своих персонажей. Если, к примеру, в его картине тёплые цвета символизируют добрые силы, он придерживается этих цветов на протяжении всего фильма (вспомните американский мультфильм «Король-Лев» и японский «Мой сосед Тоторо»). Но иногда для того чтобы замаскировать истинную сущность персонажа, режиссер присваивает негативному герою (мультфильм «Perfect Blue») тёплые цвета.

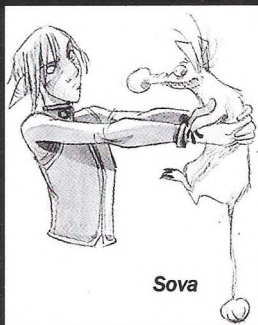
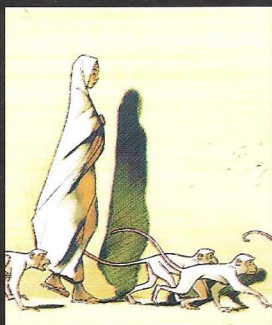
Однако если цветовая палитра позволяет подчеркнуть характер персонажа, то дета-

льшинство персонажей мультфильма Уолта Диснея «Горбун из Нотр-Дама», детали одежды которых были упрощены дизайнерами, не стали от этого менее выразительными. То есть упрощение может быть весьма полезно независимо от того, какая анимация создается: традиционная, компьютерная или смешанная.

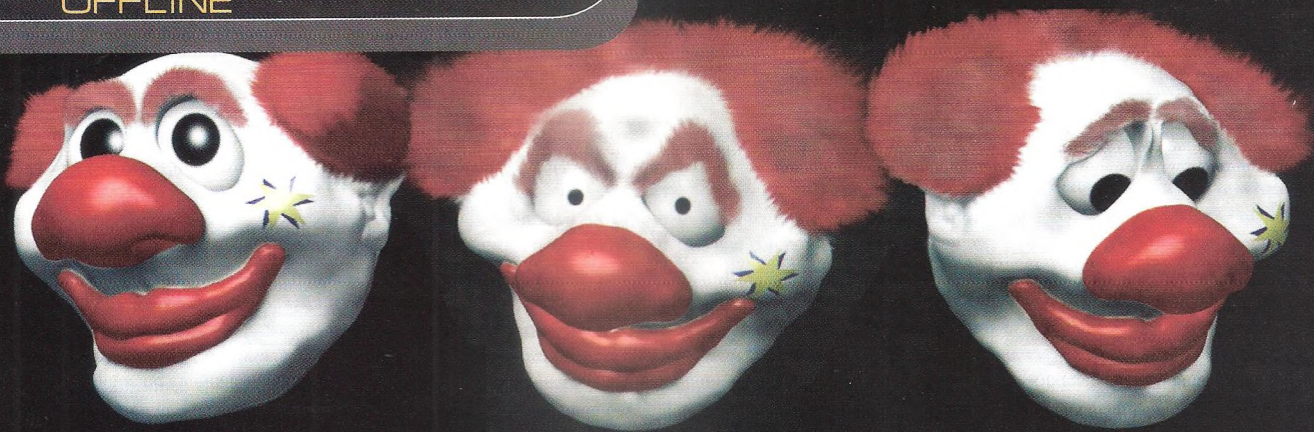
Однако, с другой стороны, художник-мультипликатор не добавляет ожерелье главной героине ради самого ожерелья. Нужно добавить эту деталь для того, чтобы подчеркнуть ее личностные качества. Такой персонаж, как Эсмеральда из того же мультфильма, просто не был бы законченным, продуманным без брашлетов и украшений, которые в большой мере раскрывают ее характер.

ров к таким сценам. Дело в том, что графика данного сюжета сочетает в себе не только обширный спектр цветовой палитры, но и возможность показать при помощи игры контрастов обыденность человеческого существования. Ведь, как известно, контраст – это одна из наиболее важных характеристик, которую учитывают при разработке одежды для персонажей. Два персонажа, сильно контрастирующих друг с другом, более интересны, чем два совершенно одинаковых персонажа.

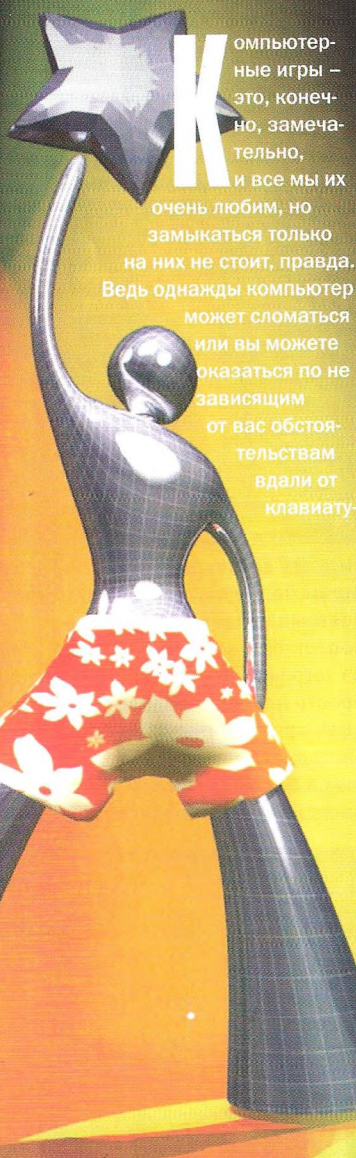
А вот теперь, когда вы прочитали всю статью, перечитайте заново вышеуказанный рассказ и, словно художник-мультипликатор, мысленно нарисуйте и раскрасьте его. Думаю, вы откроете в себе много интересного.



Sova



НЕ компьютерные игры для всей компании



Компьютерные игры – это, конечно, замечательно, и все мы их очень любим, но замыкаться только на них не стоит, правда. Ведь однажды компьютер может сломаться или вы можете оказаться по не зависящим от вас обстоятельствам вдали от клавиату-

ры и монитора. Например, в один прекрасный день придут фашисты и заберут вас в концлагерь, а там электричество только от динамо-машины и только для офицеров.

В общем, если у вас в квартире или в бараке собралась достаточно большая компания и заняться вам нечем, то ниже следующие игры – наверняка именно то, что вам очень нужно.

Вашему вниманию предлагаются совершенно эксклюзивные игры, родившиеся в нескучной обстановке в самой играющей редакции Украины. Нам будет очень приятно, если они помогут вам скрасить вечеринку или встречу старых друзей.

Обязательно расскажите нам о своих впечатлениях от игр.

«Крокодил»

Все в компании знакомятся с правилами игры еще до прихода главного «крокодила». Как только «крокодил», наконец, приходит на вечеринку, все в комнате резко замолкают. Через некоторое время водящий шумно втягивает ноздрями воздух, смотрит на вновь пришедшего и возмущенно произносит: «А что это у нас тут за зеленая, зубатая падла?». Все оборачиваются к «крокодилу» и угрожающе шуряют. Как только он произносит:

«Вы чего тут, совсем одурели?», – все с веселым гиканьем бросаются на «крокодила», валят его

на пол и бьют ногами. Игра продолжается минут 10–15. Потом играющему поясняют суть произошедшего и все смеются.

Дальше можно играть заново.

Игра «в бутылочку»

Продвинутый вариант игры «в ящичек». Из числа присутствующих выбирается один играющий с хорошо поставленным звонким голосом. Ему дают табуретку, с которой он будет читать, и листок с заранее напечатанным текстом:

*«Ой ты гой еси ежик с вилкою,
Ты почто ко мне в огород залез,
Или дело лихое задумал ты –
Всю морковку под корень
вытоптать?»*

На слове «вытоптать» все подозрительно шуряют и кричат: «Да че это ты нам тут какую-то фигню паришь, а??». После этого игроки с возмущенным гиканьем бросаются на оратора, стаскивают с табуретки, валят его на пол и бьют ногами.

В конце игры все собираются и дружно и весело распивают бутылочку любимого напитка.

Дальше можно играть заново.

«Автобус»

Стулья расставляются друг за другом (это будут сиденья в автобусе). На каждый стул скотчем приклеивается круг с цифрой. Пассажирам выдают билеты с номерами мест. Все

должны занять указанное в билете место. Когда все пассажиры расселись, водитель проверяет билеты (все ли на своих местах), затем занимает первый стул и автобус «трогается». На остановке все пассажиры выходят.

Можно все опять повторить.

Победителем в этой игре считается тот, кто первым произносит: «Ребята, по-моему, мы реально гоним, не?». Победитель назначается «крокодилом».

«Города»

Приготовление к этой игре начинаются на том самом месте, где заканчивается игра «в бутылочку», и этот финал развивается до наступления нужной кондиции. За кондицией следит заранее выбранный человек. В тот момент, когда он, наконец, произносит: «Нас атакуют летучие мыши! Чертовы летучие мыши! Вы что, ребята, не видите их?!», — ведущий объявляет: «А-а-а... Ай-ай-ай... Айда в г-г-город, мужики, еще па п-п-пифффуу? На-на п-п-пасашок, типа». Дальше приготовления к игре развиваются в свободном режиме.

Ближе к утру приготовления можно считать законченными. Как только окончательно просыпается большинство игроков, все дружно смотрят в окно поезда, супермаркета или женского спортивного общежития олимпийского резерва по регби. Дальше ведет

щий дает старт игре: «Я думаю, этот город называется на букву «Д». Следующий говорит, например: «Тогда, я думаю, этот город заканчивается на «К»! Донецк? Или Днепрпетровск?». И так далее.

Игра заканчивается в тот момент, когда подошедший со стороны, не принимавший участия в игре человек, объявляет: «Да вот они, те самые идиоты, расселись, товарищ сержант. Все, полным составом».

Победителем считается тот игрок, который на это отвечает: «Мы зеленые крокодилы, товарищ сержант! Веселые зеленые крокодилы! Посмотри-

те, какие у нас забавные зеленые хвосты и пупырчатая кожа!»

Дальше можно играть заново.

«Подкидной дурак»

Из числа присутствующих выбирается играющий. Его с веселым гиканьем подхватывают на руки и начинают подкидывать как можно выше. По ходу ему задают различные, заранее подгото-

вленные вопросы типа:

«Четвертая строчка из второй главы

«Евгения Онегина» задом наперед»

и другие. Как только играющий не успевает или затрудняется

с ответом, ведущий дает отмашку и осуждающе произносит: «Ну что же

ты такой дурак, Саша».

Тогда играющего бережно ловят и аккуратно кладут на пол, на заранее постеленное мягкое одеяло. И бьют ногами, понятное дело.

Игра становится «переводным дураком», когда подкидывать больше некого. Тогда ведущий объявляет: «Ну вы, блин, даете, что ж вы всех игроков перевели. Ладно, давайте в города сыграем, что ль».



НОВІ ТАРИФИ-СМАКОТА...

СПРАВЖНІЙ ІНТЕРНЕТ

з послугою Фрі АйПіТі

нові тарифи з 1.11.2003

добовий - 3 у.о./день
домашній - 29 у.о./місяць
нічний - 15 у.о./місяць
погодинний - від 0,29 у.о./год.

IP
TELECOM
Ай Пі Телеком

тел. 238 89 89 www.iptelecom.ua

Одно кольцо, один конец



Ну вот, наконец, закончилось. Теперь-то уже можно собрать все три части на кассете и смотреть любую из них в любое время. Наша прелесть теперь – только наша!

Признаться, весь этот год меня не оставляли сомнения, сможет ли Джексон превзойти самого себя. Я просто наяву видел, как этот пузатый, добродушный очкарик сидит на премьере своего фильма, смотрит на афишу детскую рубилову при Рохане, и у него катятся горячие слезы и просто опускаются от отчаяния руки.

А дядя Джексон тем временем, оказывается, ни фиги не отчаивался, а готовил новый рубец в кинематографе. Битва при Рохане? Ха-ха-ха!

Теперь-то вопрос противостояния «Поттер против Фродо» решился окончательно. Я, правда, еще не видел третьей части «Гарри Поттера» (не по уважительной причине, как обычно, а потому что он пока еще не вышел). Но для того чтобы превзойти ЭТО, в третью часть о мальчике с волшебной палочкой придется включить сцену конной атаки Звезды Смерти рыцарями Артура плюс



схватку Гарри с сотней джедаев и дюжиной агентов Смитов, натурально. И еще десятиминутку с парным стриптизом Памелы Андерсон и Бритни Спирз на чемпионате мира по футболу. И... Я еще не знаю, что. Но вам, ребята, придется нас реально удивить.

Это даже не спецэффекты, ребята – Джексон реально там был и все заснял. Правда-правда, я вам говорю, и положите назад в ящик стола мои таблетки. Несмотря на то, что в кинотеатре я сидел во втором ряду, я постоянно ожидал, что огромный дракон вот-вот выхватит когтистыми лапами весь наш ряд и швырнет вперемешку красные кресла, пузатых людей, попкорн, мобилки и клетчатые шарфы прямо под ворота осажденного орками города.

Все, что можно было показать в масштабных битвах, Джексон показал. Даже не знаю, на что рассчитывают создатели грядущей «Трои». Все, на что способны спецэффекты сегодня и в ближайшие пять лет, Джексон показал. Даже не знаю, на что рассчитывает Лукас. А вот эти кадры и ракурсы! Просто линчевский масштаб и пронзительность.

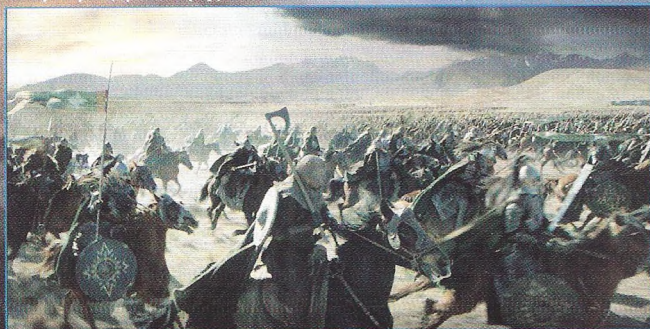
Единственное, чего я не пойму, так это почему все так пугались



старухи-научихи Шелоб. По крайней мере, в шести рецензиях я читал о недетском ужасе, который она нагоняет. Мол, детей пугает до смерти, предлагали даже не брать их с собой в кино. Единственная страшная, я бы даже сказал, жуткая сцена, когда я реально испугался за психику сидящих рядом детей – это двадцатиминутная сцена прощания Сэма и Фродо. Натурально все шло к тому, что с секунды на секунду эти двое вцепятся друг в друга и начнут безумно целоваться. Ну, по-взрослому так, с языками и все такое.

Но последние полчаса фильма хаотят все кому ни лень. А я вот не буду. Из принципа. Потому что отличный фильм. И теперь, когда очередной малец из моей обширной коллекции племянников будет задавать мне вопрос, снят ли фильм по книге или же книга написана по фильму, то я, наверное, отвечу: «А фиг его знает, дружище. Фиг его знает».

Olmer



Готика

или Мурашки атакуют

В этом месяце вышло на экраны какое-то просто нереальное количество фильмов ужасов. Кошмарное, я бы даже сказал. Испытывая понятную страсть к этому жанру (ну, знаете, веселые люди смотрят комедии, умные — психологическое кино, а я вот люблю ужастики), я просмотрел все эти киноленты. И долго колебался, какой именно фильм выбрать для рецензирования — «Лихорадка», «28 дней спустя» или «Готика».

Первые два о том, как важно мыть руки перед едой и прикрывать платком лицо, когда чихаете. Фильмы с в общем-то довольно избитыми и малопугающими сюжетами на тему ацких вирусов. Самый страшный момент в подобных фильмах бывает обычно, когда твоя подруга лезет к тебе на кресло и шепчет на полкинозала: «Дорогой, дорогой, посмотри, пожалуйста, кажется, у меня тут что-то красное, нет? Этого раньше не было, точно тебе говорю, ну посмотри же!». И ты, естественно, смотришь и видишь — о Боже! Какой кошмар — красный, ужасный, отвратительный шейный платок, который она купила без

твоего ведома в «Бенеттоне» за какие-то кошмарные деньги.

«Готика», конечно, — тоже не вершина оригинальности и сценарной нетривиальности, но предсказать, чем закончится каждый отдельно взятый эпизод фильма, практически невозможно. Хотя благодарить

за это стоит не столько сценариста фильма, сколько индустрию производства фильмов ужасов в целом. В «Готике» можно заметить мелкие и не очень заимствования практически из всех более или менее заметных ужасиков и триллеров последнего десятилетия — начиная с «Молчания ягнят» и «Шестого чувства» и заканчивая «Звонком» и «Комнатой страха».

Первые двадцать минут фильма ты думаешь: окей, у нас тут сумасшедшая, убившая своего мужа, и куда же я положил свой поп-корн? Дальше появляются какие-то злобные призраки, и ты говоришь: ух ты, это становится забавнее. И, наконец, все потихоньку приходит к тому, что за этим стоит секта раставрированных маньяков-извращенцев. В общем, давая зрителя очень люто, изобретательно подбирая методом перебора тот ключик, который замкнет у него в мозгу контакты, отвечающие за реплики «Ух, ё-ё-ё!» и «Люди дорогие, а где здесь в кинозале чертов выключатель??? Пусть включают чертов свет!!!».

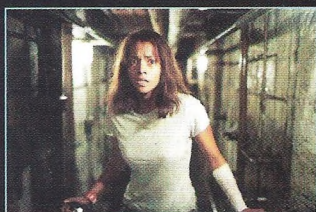
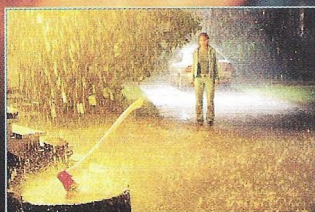
Еще одно заметное достоинство фильма — его бюджет. Большие деньги чувствуются во

всем — начиная с ярких спецэффектов с парящей камерой и заканчивая сценой с обнаженной Халле Берри. Немаловажный момент, кстати (я сейчас про деньги, а не про Берри). Если надо было усилить какой-нибудь момент дорогим спецэффектом или тонкой работой со звуком, авторы не скупились. Хороших идей, заметных самих по себе, в сценарии предостаточно, но надо было хорошо выложиться, чтобы их подчеркнуть так, чтобы в это хотелось безоговорочно верить. А это и есть основа хорошего ужастика. Ну знаете, когда в темном переулке говорят: «Я тебе ща в морду дам, паря», это, конечно, страшно, но когда еще и дают — так это совсем здорово.

Единственный явный прокол фильма — абсолютно рахитный финал. Моя знакомая, которая не устает подавлять меня своей мудростью, за десять минут до конца фильма поднялась со словами: «Такой закрут просто не может не закончиться тупо», — и удалилась ждать меня в бар. А у меня потом не возникло никакого желания портить ей удовольствие от фильма и рассказывать, чем же он закончился.

В общем, резюмирую кратко: фильм — топовый, а отрезать последние пятнадцать минут — так был бы вообще полный яд.

Olmer



«Нож для фрау Мюллер», «Треугольник, черт и точка»

НОЖ ДЛЯ FRAU MÜLLER
Треугольник, черт и точка



Если вы совсем никогда не слышали о мегакультовом электронном проекте «Нож для фрау Мюллер», чье имя гремит и светится на отечественной электронной сцене уже далеко не первый год, то это, в общем-то, совершенно нормальное дело. У них, кстати, совсем недавно вышел новый альбом – «Треугольник, черт и точка».

Совершенно дурная и безумная музыка – самое то, что нужно таким, как мы, людям, которые наркотики не употребляют

в принципе, но никому почему-то доказать это не в состоянии, просто потому что в это никто не верит, по причине особенного склада ума. Очень многое об этой музыке можно понять уже по названиям треков: «Желуди с Марса для свиней с Земли», «Улыбайтесь, но не шевелитесь», «Снотворный трип» и «Funny Man под наркозом».

Но если пытаться подобрать этой электронной вакханалии какое-то название, то больше всего мне по душе определение «синтетический поп-корн». Смысла в этих композициях нет никакого, как, впрочем, нет и более или менее связанных мелодий. Чисто лаунжевый звук – мешанина из отдельных звуков инструментов, синтезаторных мелодий и реплик из кинохитов 60-70-х годов. Забавная штука, правда?

Если нам жалко переводить деньги на этот диск, а узнать, что он из себя представляет, все же хочется, попробуйте поса-

дить в одной комнате бабушку, которая будет смотреть свои любимые фильмы, брата, который будет записывать что-то на программе «Виртуальный композитор», и положить туда же старенький мобильный телефон, на который беспрерывно будет кто-то названивать. Ну, а сами при этом, сидя за закрытой дверью, попробуйте насивить что-нибудь из Окенфольда.

Обычно я завершаю музыкальные рецензии рекоменда-

циями на тему, в каком настроении нужно слушать этот альбом и под какую игру он будет наилучшим саундтреком. Не буду изменять себе и на этот раз – «Ножи» отлично подойдут под рисование горячим какао на белых стенках или под прыжки шпагатином через поломанный компакт-диск. Короче, этой музыке надо соответствовать.

Инджой



«Каста», «Трехмерные рифмы»

Альбом, по большому счету, далеко не новый. Он написан еще в те времена, когда о суровых парнях из «Касты» знали только окрестные бары и участковые. Это все та же, точнее, еще та же «Каста», только злее и ядовитее. Такие недетские борцы с социальной несправедливостью – глупые, но милые.

Очень лютые текстовки – мощные стихи, полные серьезных вопросов, где слово «сцена» очень ловко рифмуется со словом «сцена», а «поймут»... ну да, вы поняли – со словом «сцена». В общем, Пушкин, будь он жив, при таких раскладах наверняка собирал бы по стране свои



памятники и иммигрировал бы в Китай. Но ведь стих в песне – не самое главное. Главное, что-

бы чувства были. А их у парней более чем достаточно – всяких, но преимущественно негативных. Поэтому альбом, конечно, – не для всякого уха, но если он уже открылся хотя бы два раза в вашем CD-плеере, то вылезет оттуда уже нескоро.

Если вы в теме, но все-таки сомневаетесь чуток, то скажу,



что диск стоит взять хотя бы из-за самых эпохальных боевиков русскоязычного хип-хопа «Мы берем это на улицах» и, конечно же, «Наши Люди».

Инджой



Finntroll

Ансамбль воплей и пляски



В суровых хвойных лесах Финляндии, в самой чаще самого темного леса, между таинственным болотом и быстрой и холодной рекой

живет племя финских троллей. Между набегами на поселения редких крестьян и вылазками в лагерь рыцарей воинственного церковного ордена они устраивают веселые попойки, на которых распивают эль (или просто традиционный пивасик), поют залихватские песни и танцуют до упаду свои тролльские танцы. Их крутой до жути и сильный, как море,

король Ривфадер мудро правит маленьким народом, затерявшимся среди заиндевевших ветвей дальних лесов...

Группа Finntroll, которая вопевает в своих песнях жизнь народа троллей, родилась случайно. Да, в мире до фига банд, которые взяли за основу фольклорные мотивы, но играть польку в стиле треш-металл — это нужно было выпить много водки Finlandia и быть немного троллем. Говорят, именно так все и началось — в 1997 году отцы-основатели Finntroll ужрались в таких свиней, что сыграли

нечто в стиле славяно-североевропейских народных песен и спели их... ну, как могли, так и спели. Вот вам и треш-фольклор.

Первые два альбома группы были довольно похожими, и в них, как в чистом финском фьорде, можно было увидеть отражение прошлого. Парни на самом деле металлисты. Ясный пень, что во всех роковых композициях Finntroll есть свои приколы, иначе это были бы не тролли, а мумий-тролли. В песне Jaktens Tid парням подбывает специально приглашенный певец, исполняющий лапландские песни, а в Varg-Timpen вообще слышен южнофинский женский вокал (он отличается от лапландского, как песни татар Крыма отличаются от песен гуцулов), причем что все песни у Finntroll, как ни странно, поются на шведском. Но народные мотивы есть во всех их песнях.

В общем, жили тролли, и чувствовали они себя хорошо. Так продолжалось до тех пор, пока вокалист и один из основателей банды — Katla — стал терять голос. Болезнь горла сначала не очень его беспокоила, и они продолжали гастролировать, но через некоторое время Katla понял, что петь он больше не сможет, и ушел из группы... Солист сменился, и тролли решили сделать что-то совсем другое — создать альбом, за который им можно было бы поставить памятник. В 2003 году они закончили студию работу над тем самым Visor om Slutet (по-тролльски это «Бесконечная песня»).

Одиннадцать треков — и все разные. От лирических инструменталок до тех же застольных, но уже куда более мягких

песенок, сделанных так прикольнo, что самому хочется приступить в пляс. Я — человек не воинственный, я просто очень злой и люблю закапывать трупы убитых врагов у себя в саду, но, по моему мнению, под Diablo II (я как раз пишу обзор для спецвыпуска о RPG, который в продаже будет в середине марта) лучше музыки не сыскать. Вся семья подтвердит. Куда она денется! Особенно, если я пообещаю убавить звук музычки, которую кручу чуть ли не круглосуточно.

В общем, альбом удался на славу, и лично я с нетерпением ожидал его релиза, и тут... Просто как будто шаманы из песен троллей обиделись на них — по пьянке погиб дурацкой смертью второй лидер группы Somnium (это случилось 16 марта). Релиз альбома не отложили, и он вышел несколько погодя. Но вопрос о том, что будет дальше, был открыт...

К счастью, Trollholm, бессменный клавишник группы, взял себя в руки и не дал разбежаться остальным участникам, и уже в марте этого года должен появиться очередной опус из жизни скандинавских троллей. Задора парням не занимать, а битв и попок на всех троллей обязательно хватит.



Pagan



Название: Artmoney v.6.17

Требования: Windows 95/98/ME/2000/NT 4.0/XP

Разработчики: ArtMoney Team

Сайт: www.artmoney.ru

Artmoney — простой и полезный взлом

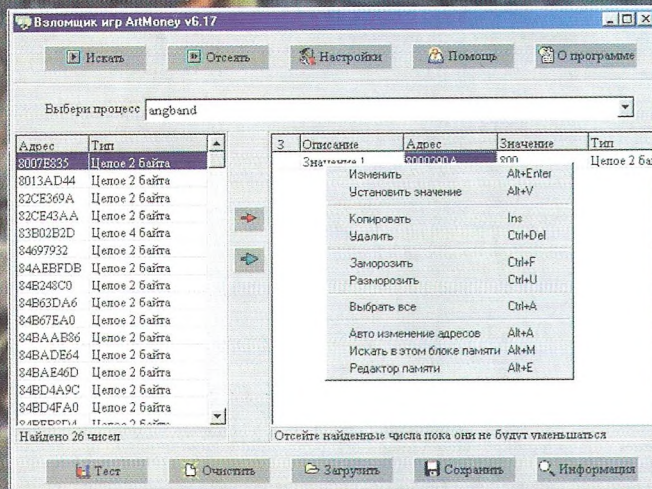
«Если вы хотите скульничать в игре, то это — ваша программа! Такими вот словами нас встречает русскоязычный хелп (гигантский сенко за таковой) программы Artmoney. Эта прога рассчитана на сканирование памяти игры для поиска каких-то определенных значений, которые в игре соответствуют разным параметрам — здоровью, деньгам, броне, количеству патронов, предметов и т.к.ому всякому. Причем можно взломать игру, где нет видимых чисел и значений. Но в памяти компа программа находит довольно много (если не сказать «очень много») разных значений, поэтому придется

немного попариться и пережить две стадии поиска: собственно поиск и отсеивание. Но в Artmoney этот процесс очень упрощен.

Включим игру, затем клавишами Alt+Tab перейдем в Винду. В некоторых играх эти клавиши заблокированы (X-Com, к примеру), но пугаться не стоит — достаточно нажать «Пуск» на клавиатуре. Запустим Артманю. В проге, в строке «Выбери процесс» выберем соответствующее приложение (уже запущенную нами игру) и нажмем «Искать». Всплывет менюшка с четырьмя строками: «Искать», «Значение», «Порядок байтов» и «Тип». В поле «Искать» можно выбрать несколько вариантов, первый из них («Точное значение»)

отвечает за все известные, не закодированные параметры. Если вы точно знаете, сколько у вас денег, хелсов, патронов — выбирайте и не мучайтесь. В некоторых играх нет чисел (только полоска хелсов, брони и т.д.), для таких игр существует «Диапазон значений», ну и «Неизвестные значения» тут тоже помогут. В строку «Значение» введите число ваших патронов, хелсов и т.д. А вот с «Типом» могут возникнуть небольшие проблемы. Стандартно в нем лучше ставить «Целые», но если хочется немного ускорить процесс, выбирайте «Ваш набор». Тут стоит лишь выбрать нужное, хотя это, конечно, легко сказать «нужное». Ведь нет та-

кой функции, как «Нужное», а метод научного тыка не работает. Придется вам читать наши инструкции дальше. Прога предлагает нам в «Типе» следующие возможности: «1 байт», «2», «4», «6», «8», «Текст» и др. В основном вам нужно знать лишь то, что за количество хелсов и предметов, которые не исчисляются тысячами, отвечает «1 байт». За хелсы, ресурсы, предметы в гигантских количествах — «2», «4» — деньги (мани, грини, еноты, дубовые — наш чойс), и, наконец, «8» — деньги в больших количествах (хоть лопатой греб). Текст — он и в Африке текст. И насчет порядка байтов: в «Порядок байтов» лучше не лезть, оно вам не надо.

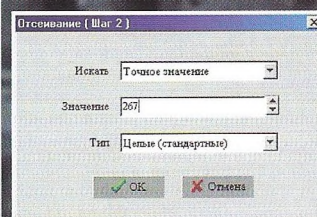
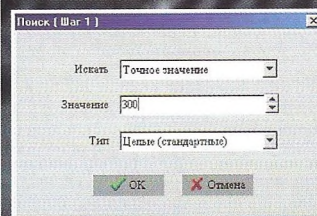
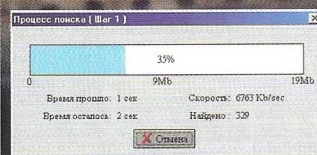


Теперь вернемся к нашему поиску. Вы запустили игру, зашли в АМ, нажали «Искать». Искать будем в старой игрушке Pits of Angabad (не думайте, что прога может ломать только старье – мне просто легче взять до боли знакомую игру). Начнем самое интересное. Что нам нужно? Допустим, несметные богатства, слава, хороший комп... Остановимся на богатствах. Смотрим, сколько енотов у нашего героя в данный момент, например, 300. Вбиваем это число в «Значение», в «Типе чисел» нужно выбрать «Ваш набор» и «4 байта». Нажмем «ОК» – побегит полоска поиска... Памяти прога жрет немало, и процесс может быть долг. Когда поиск закончится, перед нами окажется гигантский список значений, но нам то нужно лишь одно! Посему с гордо поднятой головой жмем «Отсеять». Только перед тем как нажать «Отсеять», нужно вернуться в игру и изменить искомый параметр – если это деньги, то, например, продать/купить что-нибудь. Затем вводим новое значение (новое количество денег) и, таким образом, отсеиваем данные. Повторяем эти действия несколько раз, пока не останется одно-единственное число. Это может занять довольно много времени, но цели, поверьте, будут оправдывать средства.

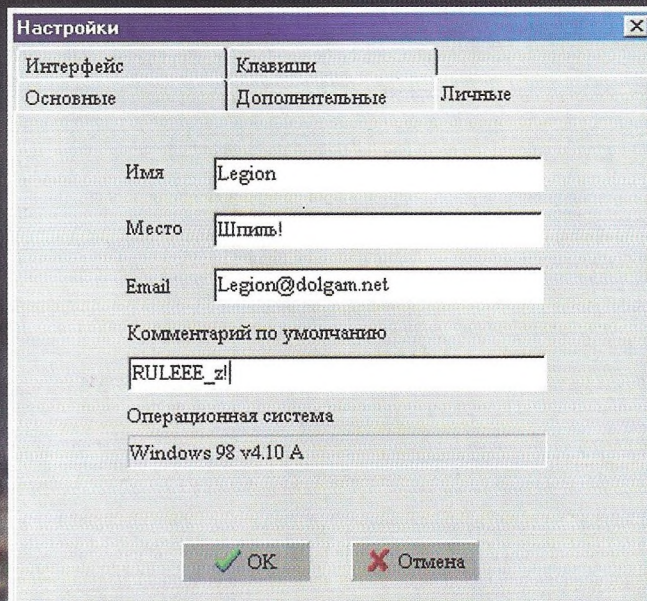
Вот, наконец-то мы и получили всего одно значение. Теперь его следует переместить из левой в правую таблицу, нажав кнопку «Добавить». С полученным и перетасканным значением можно делать все что угодно. А можно просто увеличить количество на-

личности. Хотя зачем вам вводить 5 миллиардов зеленых, если можно добавить больше! Нет, я не про 6 миллиардов, я про число намного большее – бесконечность. Как? Просто нажмите правой кнопкой мыши на значение, перенесенное в таблицу, и выберите «Заморозить». И что бы вы ни делали, сколько бы денег не тратили, в кошелек всегда будет все та же «замороженная» сумма.

Начитерив вволю, не забудьте Артманию, сначала сохраните таблицу (надпись «Сохранить»), ведь вполне возможно, что завтра вы захотите вернуться к читам и внести некоторые коррективы. Вот в этом вам и поможет ваша



сохраненная таблица, которую стоит просто загрузить. После загрузки все значения могут поменяться, и чтобы их вер-



нуть, есть функция «Автоизменение адресов». Для этого вы должны изменить свои мани (ввести новый текущий параметр в ячейку) и юзнуть функцию, затем ArtMoney за вас высчитает, по какой закономерности сдвинулся адрес, и передвинет все остальные адреса точно так же. Вы отдыхаете – прога работает.

Теперь разберемся с настройками. Тут вы сможете изменить не только функции поиска и отсеивания, но и сам интерфейс, что, кстати, весьма удобно. Меню настроек делится на пять закладок: «Основные», «Дополнительные», «Личные», «Клавиши», «Интерфейс». В «Основных» можно изменить язык, затем вы должны будете выбрать «Тип игр»: «WIN32» – игры под «Windows95» и выше, «WIN16» – DOS/Windows3.xx, «Dos», «Все» – для всех игр, но лучше выбрать просто «Авто». Зачем парить себе мозги?

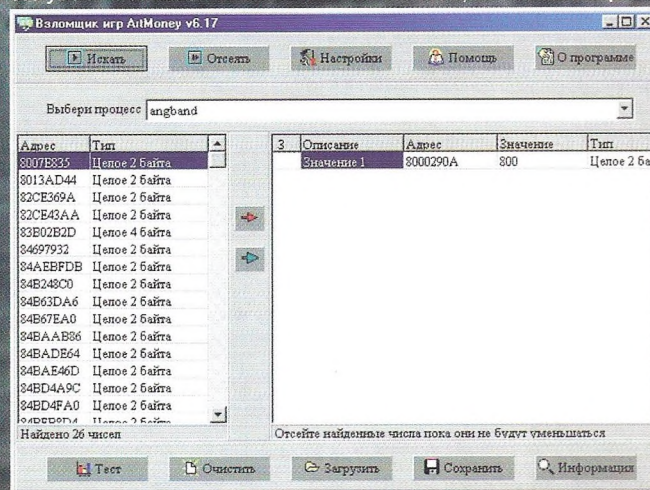
Вкладка «Личные» вмещает всякую ненужную инфу, к примеру, версии Винды. Ненужная вкладка, в отличие от «Интерфейса», в котором можно изменить общий вид вашей проги.

Вот и все про настройки, и теперь можно перейти к особенностям национального взлома, то бишь к проблемам и глюкам, с которыми можно столкнуться в процессе взлома. К примеру, перед взломом лучше сейвиться. Почему? Да потому что может выкинуть, или еще что хуже... Я когда-то ломал Jagged Alliance 2, и, как

нормальный человек, добавил себе денег, закупился амуницией, нанял наемников и поделал все свои дела нехорошие (деньги я замораживал). Вот решил я после всей операции сохраниться на свой сейв, а после сохранения отключил, не знаю зачем, Артманию. И тут игра выдала, что у меня минусовые деньги, и вместо жалких 140 тысяч у меня было минус 140 тысяч. Я врубил заново прогу, изменил деньги на нормальное число и опять решил закрыть прогу. Закрываю – опять минус. Вот и пришлось мне всю игру читерить, играя с включенной Артманей... Некоторые игры ломаются просто, а некоторые – нет. Например, в Аллодах очень трудно изменять деньги – лучше изменить количество предметов (продавайте мифрильные кольчуги – и проще, и денег достаточно). Абсолютно все Досовские игры прога ломает за считанные секунды. С шулерами стоит повозиться, а вот стратегии Артмани явно по душе. Хотя я умудрился взломать даже карточную игрушку типа Magic the Gathering.

Если же ломать в облом, а читать охота, то заходите на официальный сайт. Там вы сможете скачать новые (старые тоже) таблицы для игр, оставить свои таблицы (тут вам и пригодятся «Личные» настройки). Ну, а также – закатать свеженькую версию Артмани. Как уж без этого!

Legion





Мульттики! Мульттики!

Мульттики – это замечательно. А особенно, если они не о каких-то говорящих ежиках и крысках в желтых пиджаках, а о реально прикольных чуваках и чувах. Масяня – быть может, вы уже слышали это имя... Да, дорогие мои, за окном вновь 2002 год, а мы снова пишем о Масяне. Ну шуцу, шуцу.

На самом деле любимыми Куваев, автор самой сексапильной девушки РуНета, наконец-то избавился от своей библейской наивности и начал делать любимое дело себе в прибыль, что не замедлило сказаться на продукте. До это-

го он, конечно, свое дело тоже делал, но кидали его при этом все кому ни лень, что твой бейсбольный мячик. Как-то Куваев заказал в студию пиццу-итальяно, а через три часа курьер, доставивший ее, переписал на себя офис студии и заодно авторские права на восьмой цикл серий о Масяне. Ну, и пиццу сам всю съел, разумеется.

Это я придумал такую шутку, про курьера. Хотел поприкалываться с умильной доверчивости Куваева. Полагал, что получится достаточно иронично и вообще забавно. Но как-то не получилось. Это как обновленная Маша

Распутина – слишком смешно само по себе, мое остроумие просто пасует.

Но как бы то ни было, у нас вновь появился повод упомянуть мегабизнесмена Куваева и его легендарный ресурс mult.ru. Должно быть, вы давно на него не заходили, особенно учитывая то, что он продолжительное время был закрыт и опечатан. А зря. Масяня теперь – не единственный житель этого сайта. Отчаявшись заработать хоть что-то на Масяне, Куваев создал кучу новых, культовых персонажей, обещав их на этот раз авторскими правами с ног до головы, как порносайт баннерами. (Хотя, полагаю, и это не панацея. Думаю, в один прекрасный день зайдет какой-то дядька с улицы и скажет Куваеву что-то вроде: «О! А спорим, если в этих бумагах по авторскому праву «О. Куваев», заменить на «К. Идаев», то печать нотариуса будет располагаться на 15 сантиметров выше? Давай, по приколу! На банку пива?». Ну, или как-то еще).

Новый сериал получил название «Магазинчик Бо». Лично я ожидал увидеть такую Масяню, прошедшую через программу защиты свидетелей – ну, там пластическая операция и новая биография. Но, как ни странно, получился очень самобытный мульт с яркими, свежими персонажами. Похоже, креатива у Куваева хватит еще на шесть абсолютно новых сериалов. Это лишний раз подтверждает еще один проект, кото-

рый студия Куваева ведет для московского центра мобильной связи «Связной» на их сайте www.svyaznoy.ru. Там в разделе «Мульты» выложено уже порядка полдюжины серий мультфильма «6 1/2». Вот вы говорите «коммерция», «независимое кино», что мол, продайся, а я говорю – сходите и посмотрите. Конечно, шутки там не такие безбашенные, как в «Масяне» и «Магазинчике Бо», и больше напоминают прилизанные остроты из какого-нибудь молодежного сериала, но талант! Талант, он как платяной шкаф в штанах – его не скроешь, его сразу заметно.

Между тем мать мультарунетовского, непревзойденная Масяня, продолжает существовать в параллельном режиме. Новые серии, хоть и очень редко, но появляются. Сам Куваев говорит, что для него это теперь вроде хобби – он давно поставил на Масяне крест как на самостоятельном проекте. Это заметно и по исполнению – очень тонкая и злая ирония, порой понятная одному только Куваеву.

Короче, забейте на трафик – пора смотреть нормальные мульты!



Все в сеть!

www.mrpicassohead.com/create.html

Если подумать, очень просто понять этимологию слова «фоторобот». Работай я в органах, единственный, кого я смог бы задержать с помощью этих замечательных и очень полезных «портретов», был бы R2D2, ну, или там робот какой-то. Тем не менее это очень увлекательное занятие – с лету создавать портреты знакомых людей, даже если вы не можете толком нарисовать и яблока без цифрового фотоаппарата и принтера. И естественно, в сети есть немало флэш-программ, которые с легкостью помогут превратить ваши представления о внешности близких в замечательный портрет киборга-космонавта.

А вот набрав в окне вашего браузера адрес упомянутой в подзаголовке ссылки и активировав ее единоразовым нажатием клавиши «Энтер», вы столкнетесь с принципиально более человечным подходом. Это что-то вроде шаржевого фоторобота – очень мило и совсем несложно. Губы, рты и глаза, пару движений мышкой – и получается замечательная картинка, как будто вы ее и нарисовали, ага.

Я тут не поленился и потратил пять минут на то, чтобы создать свой автопортрет. Проходящий мимо Макс, мель-

ком взглянув на мой экран, сказал: «Ах да, и не забыть всем сдать фотки на прогулки». Вот видите, как хорошо?

www.starting.ru

А вот страничка для наших самых маленьких друзей, которые делают свои первые шаги во всемирной сети. Уже не помню сам, как я попал на этот сайт, должно быть, опять искал шаблоны страниц на php, в которых есть дырка в администрировании, чтобы создать на их базе новый, совершенно акий трояк.

Здесь новички или те, кто просто не знает, куда податься в сети, найдут абсолютно все, чем богат интернет, если его лишить голых тётток и сжать до размеров одной страницы. То есть почта, смс и куча бесполезных, никому не интересных, жутко скучных ссылок.

Ну, это я только потому так говорю, что интернет сильно ненавижу и вообще все человечество хочу уничтожить, чтобы на Земле остались одни роботы, дикие растения и коалы. А на самом деле starting.ru – весьма продуманный ресурс.

Здесь собраны важные практически для всех пользователей Рунета компоненты: поиск информации в сети одним кликом мыши, быстрый доступ к электронной почте, самым посещаемым сайтам и прогнозу погоды и прочее, прочее. Все это вместе с воз-

можностью полной настройки страницы «под себя» и наличием разных тематических страниц. Плюс подборки адресов по тематикам: рефераты, игры, mp3, веб-дизайн, чаты, программы, погода, валюта, тесты, работа, банки, компьютеры, открытки, музыка, словари, гороскопы, бизнес, спорт, знакомства, отдых и так далее. Ну, вы поняли – там есть чем заняться.

В общем, отличная стартовая страница для тех, кто не очень внимательно читает нашу «Паутину».

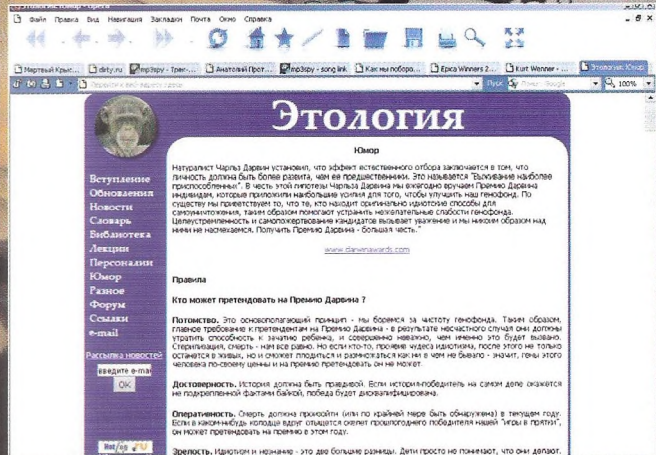
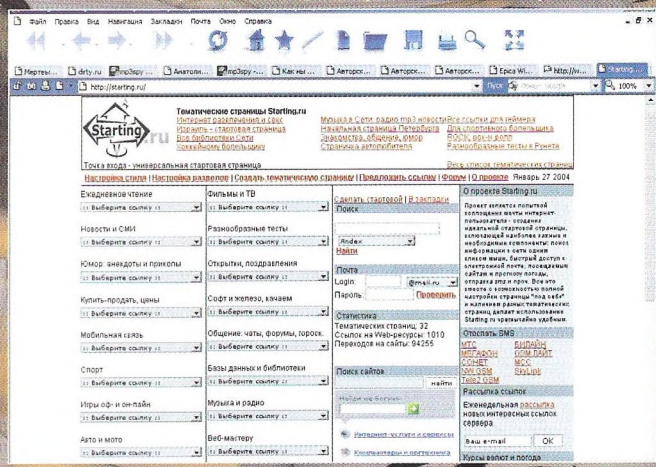
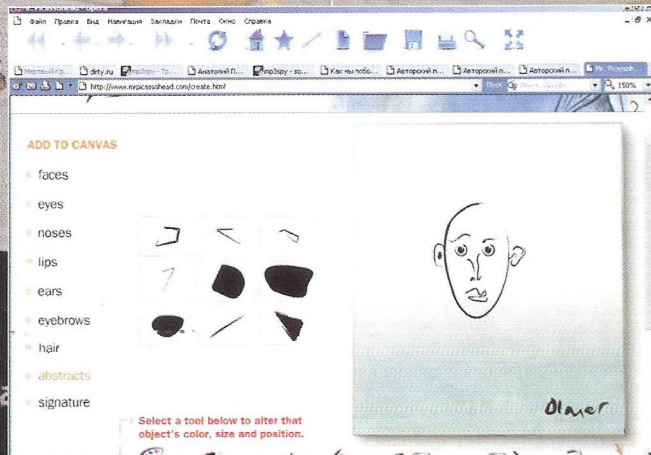
<http://www.ethology.ru/humor/2diva>

Я долго колебался с выбором последней ссылки раздела. У меня было порядочно различных вариантов – чуть ли даже не два. Первый, насколько я помню, был сайтом,

где можно найти расчетный счет, на который нужно перевести трехзначную сумму пожертвования в долларах в пользу закрытого женского клуба хорового пения и пляски, штат Канзас, США. Второй – с подборкой лауреатов премии «Дарвина» – награды, вручаемые за самое идиотское самоубийство. Ниже приведена достаточно характерная цитата, думаю, вам сразу все станет понятно. До скорой встречи. И берегите себя.

«Darwin Awards», 1996 год

«Кристоф Азинински является наиболее мужественным человеком Европы, он отрезал свою собственную голову. Азинински, возраст 30 лет, пил с друзьями, когда было решено раздеться и поиграть в «мужские игры». Сначала они били друг друга по голове сосульками, но затем один из них схватил бензопилу и отрезал часть своей ноги. Чтобы превзойти его, Азинински схватил его пилу и объявил: «Тогда посмотрите на это!». Потом размахнулся и отрезал себе голову».



Недетская погремушка от Siemens

Пока в наших обзорах мобильных мы четко и уверенно придерживаемся очень дорогой нам традиции, которую я сам вот только что не без удивления заметил. А именно: на каждый выпуск у нас всегда приходится ровно одна компания, которую мы продвигаем. Motorola и Samsung уже были, думаю, пришло время посмотреть, что нам может предложить славная компания Siemens. Среди всего выпущенного под этой торговой маркой за последний месяц-два наиболее форматным нам показался аппарат Siemens A60.

Нас не так уж и часто радуют качественными и функциональными телефонами в нижнем ценовом сегменте. Своя жадность, знаете ли, не прягает. Хочется, чтобы телефон был и с цветным дисплеем, и с полифонией, и со всеми самыми последними наворотами, и стоил при этом не дороже полутора сотен.

Siemens A60 относится именно к такому «неубойбюджетному» решению. В нем есть большинство из того, что принято иметь приличному



телефону и за более чем скромные 115 долларов.

Достаточная, как не для мегасмартфона, функциональность. Память на 100 номеров и 100 сообщений. Экран, способный отображать до 4096 цветов при разрешении 101x80 точек – это 5 строк

текста и одна служебная строка. Аккумулятор емкостью 700 мАч. По заявлению производителя, он способен обеспечить до 6 часов работы в режиме разговора и до 250 часов в режиме ожидания.

Что касается внешнего вида агрегата, то я, признаться, испытываю давнюю неприязнь к дизайнерам Siemens. Возможно, мы с ними читали в детстве разные сказки и любили разные мультфильмы, но то, что они делали со своими телефонами, вызывало во мне лишь жалость к несчастному пластику, который согнули в столь богомерзкую форму. Хотя не могу не согласиться, что со временем своих ранних моделей они шагнули далеко вперед и нашли, наконец, свою форму. Последние

их аппараты уже не стыдно носить

даже таким ацим мачо, как я.

К ярким недостаткам, связанным с дизайном, можно отнести «разболтанность» телефона – побочный результат сменной панели. Если потрясти телефон, то можно услышать, как болтается клавиатура. Получается яркая такая погремушка.

В телефоне имеются две игры – StackAttack 2 и «Мозаика». Ну, и «Погремушка», разумеется. В нее можно гонять сколько угодно и безо всякого ущерба для аккумулятора. По приколу.

Что касается позывных, то A60 все такой же «застенчивый», как и предыдущие телефоны Siemens. Громкость полифонического звонка очень средняя и посему его часто можно пропустить, да и вибровозвонк тоже, прямо ска-

жем, не электродолото. А вот со связью проблем никаких замечено не было, что в общем-то для представителя семейства Siemens очень характерно – надежные такие парни.

В общем-то, резюмируя, можно практически со всякой уверенностью говорить о том, что эта модель станет самым продаваемым Siemens'ом как минимум на ближайшие год-полтора. Именно так и сказали мне духи.

...эту статью написал для вас Олмер. Если вы случайно пропустили имя автора, то наверняка сможете встретить его ниже.

Олмер. Олмер. Олмер. Олмер. Олмер.

Последняя возможность узнать имя автора! Будьте предельно внимательны!

Олмер

CELL-O-News

Бороться надо

Южная Африка вновь подает всему миру пример борьбы за собственное достоинство. На этот раз агрессия граждан подсолнечной страны обернулась против местных сотовых операторов. Несмотря на то, что уровень мобилизации населения растет изо дня в день, причем рекордными темпами, тарифы на услуги мобильной связи не то что не снижаются, а довольно динамично растут. С 1995 года минута разговора в сети оператора поднялась на 10 центов. Озабоченные ущемлением своих прав клиенты решили принять меры – все-таки за окном, в саванне, уже двадцать первый век.

В итоге четвертое февраля было объявлено днем всеобщего бойкота мобильной связи. И что я скажу – молодцы, ребята. Довольно действенный способ, я вам говорю. Когда-нибудь я расскажу, как мы в школе с двумя моими друзьями года два или три не имели никаких отношений ни с какими девушками.

Когда вместо pe4atnoi mawinki – mobilnik.

Не так давно в очень красивой стране Франции вышла книжка, которую вам наверняка никогда не придет в голову купить. Уникально это произведение в первую очередь тем, что оно полностью написано sms-ным сленгом.



Помимо общепринятых замен (вроде «Ч» на 4), в романе широко используются и общепринятые английские сокращения типа LOL (Laugh Out Loud), D8 (date) и OMG (Oh my God!). В целом, типичная цитата из этого творения выглядит примерно следующим образом:

– 6 j t'aspRge d'O 2 kologne histoar 2 partaG le odeurs ke tu me fe subir? (Что если я обрызгаю тебя одеколоном, и ты сам почувствуешь запах, которым ты меня травишь).

Ах да, чуть не забыл. Посвящен этот ацки затянутый sms пропаганде здорового образа жизни и рассказывает о подростке, который на полном серьезе решил отказаться от курения. Не знаю, как вам, а мне неожиданно захотелось закурить. И выпить, пожалуй.

Звук на оба уха

Порой невольно ловишь себя на том, что радуешься всякой ерунде, прямо как ребенок несмышленый. Вот когда Белл передал голос на сколько-то

там десятков метров – вот это был прорыв в телефонии, я понимаю. Вот это была новость. Вот это масштаб.

А я вам тут сейчас собираюсь рассказать о том, что наконец-то выпущен мобильный телефон, который способен воспроизводить полифонические мелодии в стереозвучании.

Модель, которая принципиально изменит ваш взгляд на человеческое общение, создана Sagem в тесном взаимодействии с китайской компанией Bird и получила название my-C3s.



Скорее всего, телефон будет продаваться в Европе под маркой Sagem, а в Китае под маркой Bird. Постарайтесь держать это в голове, пересекая европейско-китайскую границу.

Другие характеристики телефона:

- габариты 81x43x23 мм;
- вес 89 г;
- батарея Li-Pol;
- время работы в режиме разговора до 4 ч;
- время работы в режиме ожидания до 200 ч;
- дисплей TFT, 65K, 128x160 точек;
- внешний монохромный дисплей;
- ИК-порт;
- телефонная книжка на 250 абонентов.

На ваших голубых экранах

Вот так вот, навскидку – чего еще не хватает в мобильнике вашей мечты? И mp3-плеер в нем есть, и игрушек куча, и ацки цветной экран имеется. Нет, наверное, только ТВ и тостера. Вопрос с последним, я так думаю, еще пока решается, а вот ТВ-программы на голубых экранах наших мобильных телефонов должны появиться уже в самое ближайшее время.

Ассоциация разработчиков стандарта OFDM объявила о том, что уже в мае этого года будет анонсирован специальный ТВ-формат. Мой компетентный комментарий по этому поводу следующий: OFDM – довольно серьезная организация (ее членами являются Intel, HP, Nokia, Panasonic, RF Micro, Samsung и многие другие), так что этот стандарт, скорее всего, будет пользоваться широкой поддержкой производителей. Имея в виду эту мою эксклюзивную информацию, на вашем месте было бы довольно разумно пересмотреть свои биржевые пакеты на нью-йоркском и токийском рынках и дать соответствующие рекомендации своим маклерам.

Но к теме. Концепция мобильного телевидения, какой ее видит OFDM, довольно проста. Поток видеопередачи передается аналогично беспроводной связи Wi-Fi, но ТВ-стандарт, поддерживающий которого будут оборудованы КПК, обеспечит более низкое энергопотребление (до кого не дошел меседж – перечитайте еще раз). Устройства и периферия, поддерживающие эту технологию, поступят на рынок уже в 2005 году.



НАШИ ПАРТНЕРЫ:



Микропроцессоры Pentium 4



AMERICAN POWER CONVERSION



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ
ИНФОРМАЦИОННЫЙ
ПАРТНЕР:



ИНФОРМАЦИОННЫЙ
ПАРТНЕР:



а також на вас чекають: вікторини, конкурси, призи та пам'ятні подарунки.

Проводяться уроки:
23.02.2004 - 28.02.2004 - Миколаїв
29.03.2004 - 02.04.2004 - Харків

Нові обрії
комп'ютерного світу

Любі друзі!

В актовому залі вашої школи відбудеться інформаційно-демонстраційний урок сучасних комп'ютерних технологій.

Під час перерв та протягом уроку ви зможете дізнатись про можливості взаємодії останніх моделей комп'ютерів, ноутбуків, цифрових фотоапаратів, мобільних телефонів, познайомитись з роботою в Internet.

01.03.2004 - 06.03.2004 - Херсон

Рашпиль News

Пришли наши часы

Если у вас совершенно случайно оказались наручные ме-



ханические часы, постарайтесь их сберечь – во всем мире они все стремительнее становятся раритетной классикой. Довольно сложно смириться с мыслью о том, что в той бандуре, которую вы носите на руке, куча каких-то железных шестеренок, которые просто трутся друг о друга, и ничего более, тогда как у одного знакомого, например, часы с записной книжкой, калькулятором и кучей игр, а у другого – с флэш-памятью. Или вот, скажем, в Японии уже полным ходом продаются часы-телефон. Чувствуете, что вы что-то серьезно упускаете по жизни, да?

Несмотря на свои компактные размеры, WRISTOMO (так называются эти часы) по функциональности даст фору любой «классической» мобиле. Малышка способна голосить 40-голосным полифоническим звонком, отправлять электронные письма объемом до 3000 символов и делать все то, что делают ее мобильные ровесники.

А для того чтобы принимать электронную почту, посещать Web-сайты и работать с текстом, даже не надо снимать часы с руки.

Габариты мобильника 171,5x40,4x18,5 мм, а вес вместе с литий-ионной полимерной батареей – 113 граммов. Заряда батареи хватает на 120 минут активного использования телефона или на 200 часов в ждущем режиме. Монохромный дисплей обладает 4 градациями серого и способен отображать до 48 символов (8 в шесть строк). Кроме того, понятное дело, часы водонепроницаемы и стильны, как улыбка Джонни Деппа в лучшие годы.

Впрочем, если идея носить телефонный аппарат на запястье вас никак не заводит, то



есть еще один прикрас, который уж точно привлечет вас на запястье. Австрийская компания LAKS, не так давно

засветившаяся с часами-накопителями на флэш-памяти, в этом году представила часы с интегрированным MP3-проигрывателем.

Часы-проигрыватель mp3 появятся в продаже уже в этом месяце в вариантах с 32, 64, 128 и 256 Мб памяти. Штука будет поддерживать форматы MP3, WMA, ADPCM и обладать несколькими встроенными на-



стройками эквалайзера. При малейших зачатках внимательности вы также сможете обнаружить в аппарате встроенный микрофон и использовать часы как диктофон. Заряда аккумулятора хватает на 4-5 часов работы. Laks Memory Music Watch поступит в продажу по цене от 89 евро за 32 Мб-версию и около 279 евро за модель с 256 Мб памяти.

В общем, обратите внимание на то, что вы носите на левой руке. А лично я подожду часов, в которых будет и мобильник, и mp3-плеер, и какой-нибудь транспорт.

MP3-плеер, на который всем ...

Если предыдущая новость о mp3-плеере произвела на вас чересчур сильное впечатление, то вы вполне можете расслабиться вместе с другим mp3-плеером производства японских гуманистов.

Не так давно компания INAX представила новый, автоматизированный унитаз SATIS D-218S/BW1 с возможностью воспроизведения MP3-компо-



зиций. Музыки воспроизводятся с карты памяти Secure Digital (SD).

Кроме того, агрегат полностью автоматизирован и роботизирован, так что привычный, а бы даже сказал, рутинный процесс превращается в эпизод из фильма Джорджа Лукаса. SATIS оснащен множеством датчиков, которые отслеживают поло-



жение и вес пользователя – когда пользователь подходит на расстояние одного метра, крышка чудо-унитаза автоматически открывается, и включается система ароматизации воздуха, а количество воды для смыва «всех делов» определяется согласно весу.

(Да-да, полистайте журнал, там дальше – о гиперболах в творчестве Тургенева).

В Японии SATIS D-218S/BW1 появится 1 апреля по цене 300 000 йен, или приблизительно \$2700.



腕時計のように装着

ワンタッチで取り外しが可能だから、電線がかかってきても大丈夫

(Редакция «Шпиля!» не располагает контактами компании INAX и не дает советов и рекомендаций касательно ее продукции. И вообще не понимает, в чем тут прикол).

Технофетиш: сезон весна-лето 2004

Итак, пришла пора рассказать о тех мансах, которые будут особо модны в наступающем сезоне. В первую очередь, это карманные ПК образца весны-2004 от компа-



нии Sony. Конкретно – Clie PEG-TN55 и Clie PEG-TJ37.

Вообще основной заряд эротизма – на фотографиях приборов, но я все же остановлюсь немного и на спецификациях.

Итак, модель PEG-TN55 – маленькое технотворение в корпусе из алюминийевого сплава:

- дисплей – вполне цветной, 320x480@65K, сенсорная полупрозрачная ЖК-матрица;
- встроенная цифровая камера (1/4-дюймовая



CMOS-матрица, 310 тыс. пикселей);

- аудио воспроизводится практически во всех форматах, плюс работа в режиме диктофона;
- питание – литий-полимерная батарея, до 7,5 часов автономной работы, до 4 при просмотре видео, до 24,5 часов при прослушивании аудио при выключенной подсветке;
- габариты: 73,3x15,7x121,5 мм при весе 185 граммов.



Ориентировочная цена – порядка \$400.

PEG-TJ37, конечно, будет немного попроще, но и с ним как бы не стыдно появиться в компании:

- дисплей – цветной сенсорный, 320x320@65K, полупрозрачный;
- цифровая камера (1/4-дюймовая CMOS-матрица, 310 тыс. пикселей);
- воспроизведение аудио – ATRAC3, MP3, QuickTime (Mobile), MPEG-1; режим диктофона;
- питание – литий-полимерная батарея; до 2,5 часов автономной работы, до 6,5 часов при прослушивании аудио;
- операционная система – Palm OS 5.2;
- габариты: 75x13,2x113 мм;
- вес: 145 граммов.

Ориентировочная цена – порядка \$280.

На втором месте нашего техногламурного хит-парада «вещей, которые определяют статус» – Coolwalker MSV-01, цифровой фотоальбом Nikon. Вещь оснащена 30 Гб-жестким диском, слотом для карт CompactFlash (включая Microdrive) и USB 2.0 для связи с ПК.

Экран 2,5", цветной, разрешает 490x240 точек. Помимо привлечения внимания, вещь умеет очень тонко работать с изображениями: предпросмотр, зум (только для JPEG): x2, x4, x8; слайдшоу; фильм; гистограммы; информация о съемке; поиск по дате.

На этом наш мини-выпуск подходит к концу.

Следите за модой и стойте выше серой массы. И не курите в лифтах.

Тамагочи возвращаются!

Более восьми лет прошло с появления этих тварей. Тогда нам удалось отразить их нападение – бум продаж закончился так же внезапно, как и начался. Мы доводили этих животных до истощения, мучали их болезнями и закапывали их пластмассовые тельца в мерзлую землю. Мы лично давили электронных гадов, придумывая на асsemblере электронные гильотины, цепные бензопилки, острые щипчики, создавая электронную бубонную чуму и электронные пули «дум-дум».

Казалось, тогда мы одержали окончательную победу. Но они вернулись. Твари стали еще умнее. Теперь они



обладают коммуникационными способностями – возможностью общения друг с другом по ИК-порту. Паразиты теперь могут даже ходить друг к другу в гости, обмениваться подарками, влюблять-



ся, создавать семьи и даже... размножаться!

И они, похоже, опять возьмут в рабство лютую часть человечества, заставляя своих «марионеток» ухаживать за собой, кормить и суесться по хозяйству.

В октябре 2003 года редакция «Шпиля!» объявила акцию «Улетная статья», чтобы определить, какой из опубликованных материалов лучший.

Благодарим всех, кто принимает в акции активное участие: теперь редакторы записывают раны и собирают трофеи. Итак, лучшими статьями № 01 за 2004 год названы:

1. *Commandos III: Destination Berlin* – 60 голосов
2. *Call of Duty* – 38 голосов
3. *Chicago 1930* – 36 голосов

Призы от компании «1С» и журнала «Шпиля!» получают:

1. Кострица Николай, г. Киев
2. Бетлий Алексей, пгт Глеваха
3. Лепих Павел, г. Симферополь

Киевлян традиционно ожидаем в гости (можно с плюшкой и шоколадом) до 1 апреля 2004 года.

Король назван – да здравствует король!
Акция продолжается!

Условия участия очень простые:

1. Читаете журнал «ШПИЛЬ!»
2. Находите лучшую, по вашему мнению, статью.
3. Заполняете купон.
4. Вырезаете его из журнала.
5. Присылаете по адресу редакции.
6. Участвуете в розыгрыше 3-х игровых CD от компании «1С» каждый месяц.

Результаты текущего тура будут опубликованы в № 5/2004.

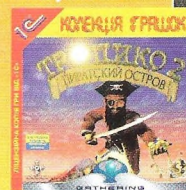
В журнале «ШПИЛЬ!» № 3 самая лучшая статья:

Это говорю я,

Фамилия _____

Имя _____

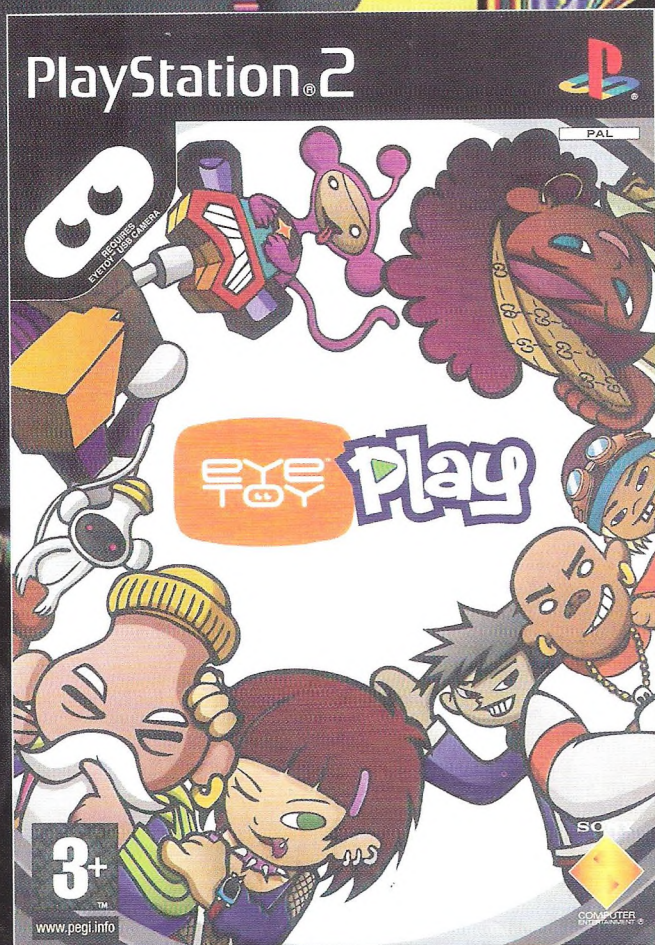
Контактный телефон _____



Удачи!

EyeToy:

ВИДЕОРЕВОЛЮЦИЯ В ВИДЕОИГРАХ



Компания Sony, прямо скажем, не является сугубо игровой компанией. Однако в последнее время игровой бизнес для Sony стал практически основным. С того момента, как PlayStation стартовала на японском рынке, компания «увязла» в играх всерьез и надолго, что помогло Sony весьма неплохими темпами расти, продолжая доминировать на своих традиционных рынках. Что же касается возможностей компании по выпуску собственных игровых проектов, то их эксперты всегда оценивали как невысокие. Талантливых команд разработчиков у Sony довольно мало: Polyphony Digital со своим гениальным Gran Turismo, студия Verant, создавшая великолепную сетевую RPG Everquest, а также проект Star Wars Galaxies. Еще Sony удалось переманить к себе разработчиков Naughty Dog, создавших такие бестселлеры, как Crash Bandicoot и Jak & Dexter. Сама же SCEE может похвастаться легендарной игрой Primal и The Getaway. Новой работой компании стала EyeToy: Play. Эта игра

обязана своим появлением всего лишь 20 разработчикам. Не правда ли, слишком маленькая команда для того чтобы создать что-то стоящее? В общем-то, сначала и сами разработчики не очень-то верили в успех. А вот сразу же после выхода EyeToy: Play была воспринята геймерами «на ура». Вот уже 4 месяца подряд игра удерживает лидерство по продажам и не сходит с первых строчек хит-парадов. Что же стало причиной такого ажиотажа вокруг EyeToy? Давайте выясним...

Итак, в комплект EyeToy: Play входит диск с 12 мини-играми и видеочамера, подключающаяся к USB-порту PlayStation 2. Особенность цифровой камеры EyeToy заключается в том, что она способна не только показывать вас по телевизору, но и свободно распознавать цвета и отслеживать направление и скорость ваших движений. Именно это и является основой игрового процесса EyeToy: Play. Вам больше не понадобится ни джойпад, ни клавиатура. Отныне всем, начиная с выбора опций игрового меню и заканчивая геймплеем самих



игр, вы управляете исключительно движениями своего тела.

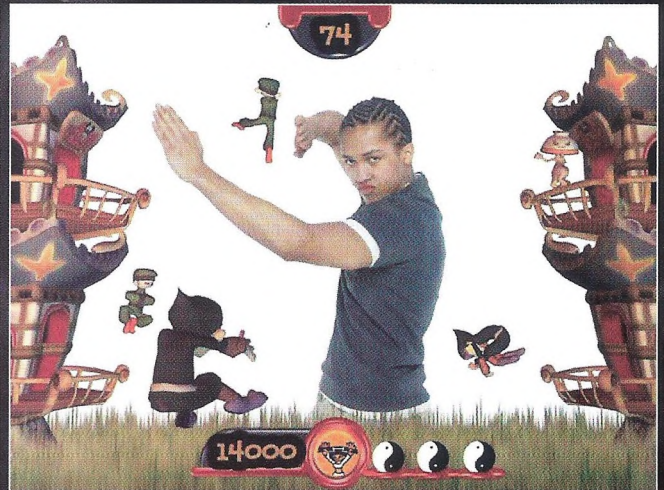
Возможность USB-камеры EyeToy распознавать ваши движения зависит от того, насколько интенсивно освещен игрок. В принципе, для игры достаточно источника света мощностью 60–100 Вт (а если проще – обычной лампочки). Забавный видеоролик на диске с играми рассказывает о том, что камеру необходимо расположить на или под телевизором. Далее надо отрегулировать чувствительность, фокусировку и положение экрана. Стоять желательно за 2 метра от телевизора. А размахивать в играх можно чем угодно: руками, ногами, головой. Далее создадите профайл игрока с тремя фотографиями в духе «Их разыскивает милиция», выберете уровень сложности – и вперед. Кстати, независимо от выбранного уровня сложности в игре можно жульничать. Так, играть станет намного легче, если вы подойдете ближе к телевизору или будете играть вместе с другом на одном экра-

не. Некоторые могут списать это на недостаток, но на самом деле это не так. В EyeToy вам предоставлена большая свобода действий, в каждой игре есть ряд определенных заданий, а вот каким способом вы станете их выполнять, это уже вам решать, все ограничивается уровнем вашей фантазии.

Попробовать свои силы, ловкость, хитрость и быстроту реакции вы можете в одной из следующих 12 мини-игр.

Wishi Washi

Пожалуй, это самая простая игра из набора. Вам предстоит стать мойщиком окон. Что, это вас так от радости перекосило? Надевайте резиновые перчатки, вооружайтесь губками и начинайте мыть окна. Протирать окна от грязи вы можете не только руками, но и всем телом. Главное, чтобы все было сделано быстро и окна блестели, как отполированные. Мало того, что труд мойщика окон очень тяжел, так он еще и опасен: на протяжении всей игры настроение и почти чи-



стые окна вам будут портить птицы, постоянно устраивающие бомбежку своим пометом. Но, думаю, такому легендарному герою, как вы, подобные диверсии нипочем.

Beat Freak

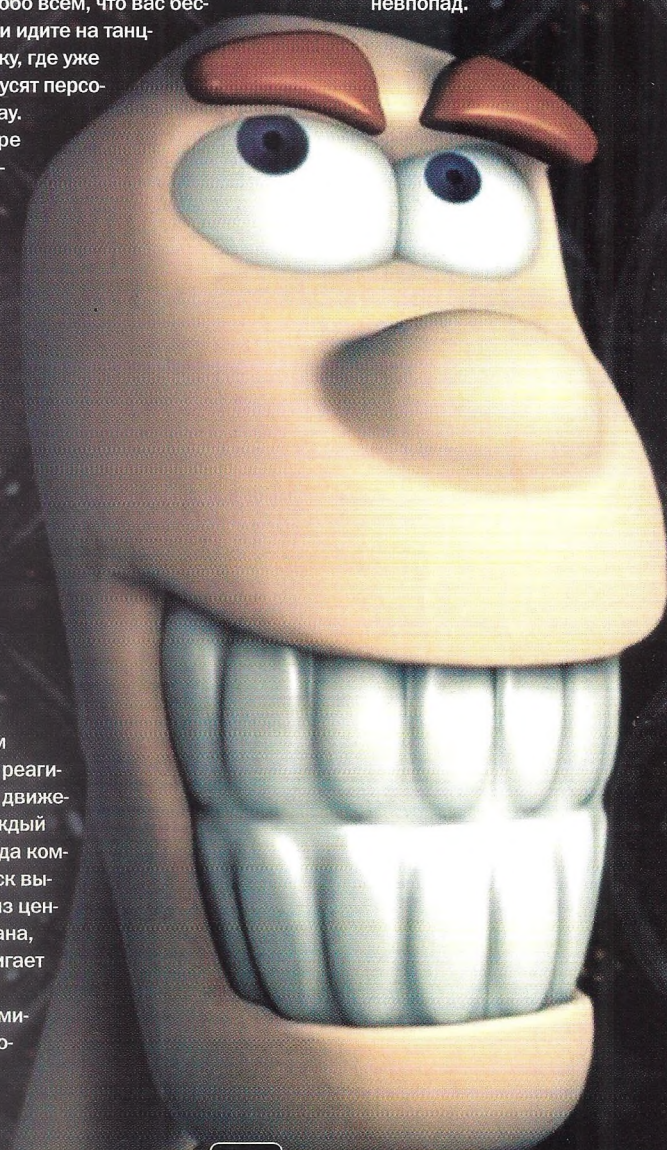
Вы готовы к ритму «фанки»? Выберите мелодичную танцевальную музыку, заставляющую забыть обо всем, что вас беспокоит, и идите на танцплощадку, где уже всю тусю персонажки Play.

Четыре динамика,

времененно с ударом ритма. Ваша цель – ударить по динамику в тот момент, когда диск достиг его центра. Если вы промахиваетесь, шкала стиля уменьшается. Вам придется хорошо постараться, чтобы выполнить все верно. А так, для начала, приготовьтесь услышать недовольные возгласы толпы и какофонию звуков, выбиваемую вами невпопад.



расположенные по углам экрана, реагируют на движения. Каждый раз, когда компакт-диск вылетает из центра экрана, он достигает одного из динамиков одно-





Boogie Down

За основу Boogie Down разработчики взяли некогда популярную танцевальную игру Space 5 Channel. Для тех, кто с этой игрой не знаком, скажу, что Space 5 Channel – это танцевальная аркада, в которой стильная журналистка Ulala участвовала в прямых трансляциях репортажей о перетанцовывании врагов для спасения человечества. Под этим понимается банальное повторение движений злых инопланетян. В Boogie Down заложен тот же принцип: вам необходимо в точной последовательности повторить танцевальные движения QT. Итак, приготовьтесь танцевать под музыку «фанки». Если вам удастся повторять движения точно в такт музыке, вы зарабатываете максимум очков. К тому же, зачарованные зрители станут присоединяться к вам, вступая в группу подтанцовки, которая будет сопровождать вас до первого крупного промаха или до конца уровня. Но как только вы собьетесь, шкала стиля начнет уменьшаться, что в резуль-

тате может привести к печальному окончанию игры.

В Boogie Down стоит играть даже ради процесса, а не результата. Это же танцы-шманцы, друзья...

Ghost Catcher

Если вы всегда хотели попробовать себя в роли охотника за привидениями, то эта игра – для вас. В Ghost Catcher вам предстоит не просто бродить по мрачному кладбищу с сачком, а гоняться за десятками призраков, пытаться запихнуть назад в могилы восставших мертвецов и попутно отбиваться от стай летучих мышей-вампиров. На более сложных уровнях игры бродит злобный призрак Wonton, но достаточно ли у вас умений, чтобы бросить ему вызов, или он похоронит вас заживо?

Kung Foo

Вы готовы к спортивному единоборству в Кунг Фу? Сейчас проверим. В пагодах слева и справа на экране находится множество приспешников Won-



tona, каждый из них мастерски владеет зловещим искусством «Won Foo» – секретной боевой техникой главаря Wontona. Применяя всю стремительность, мужество и хитрость, на которые вы способны, вам необходимо отразить одну за другой волны атак злобных ниндзя. Вы не должны дать им заехать по вашей физиономии, поскольку каждая их успешная атака уменьшает количество ваших жизней на одну.

Игра состоит из шести раундов. В конце игры вам предстоит доказать свое мастерство и сразиться с самим Wontonom.

Keep Ups

Могли бы вы представить себя в роли Дэвида Бэкхема? Или поучить Рональдо и Зидана паре приемчиков ведения мяча? Думаю, такие скромники, как вы, естественно, на эти вопросы ответят «да». Ну что же, у вас есть шанс доказать это.

Вам и в самом деле придется воспользоваться головой, чтобы не только не дать упасть мячу, но и чтобы выбить из окон агрессивно настроенных бабуинов. По мере прохождения игры вам будут попадаться не только враги, но и друзья. Так, если вы прикоснетесь к Dex, он присоединится к вам и, используя свое футбольное мастерство, будет выбивать врагов из игры. А если вы попадете мячом в Pandaman, то получите еще один дополнительный мяч. Однако если вы заедете в голову какому-либо другому персонажу Play, то в лучшем случае лишитесь от 100 до 1000 заработанных очков, а в худшем ваш мяч могут просто разрубить на две половинки

или смять до размера горошины. Но если вы владеете мячом достаточно хорошо, то вам не о чем беспокоиться!

Boxing Chump

Возможно, бокс – это спорт для королей, но Oracle хочет, чтобы вы стали королем, победив Big Robo Bro. Будучи сделанным из железа и стали, он обладает определенными преимуществами. Поэтому если вы будете размахивать руками в разные стороны и не научитесь хорошо боксировать, нанеся короткие боковые удары, прямые удары по корпусу и апперкоты, противник запросто отправит вас в нокаут.

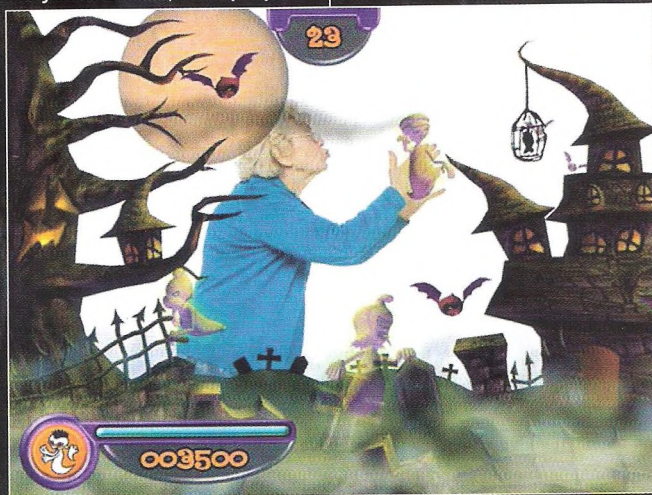
UFO Juggler

Планета: Альфа Барана
Город: Нижний Бобруйск
Координаты:

6748673046730763496 грависов нижней высоты

Дата: 25 марта 2578 года

Для Того это великий день, ведь он запускает на орбиту целую флотилию космических кораблей. Однако ему нужна ваша помощь. Для запуска НЛО в стратосферу необходимо раскрутить его так, чтобы создать достаточный электромагнитный импульс, который запустит реактивный двигатель с турбоускорением... Короче, несмотря на технический прогресс, космические корабли вам придется запускать путем раскручивания их руками. Но остерегайтесь придать им слишком большую мощность, поскольку может произойти перегрузка оборудования и пилотам-испытателям придется катапультироваться. И это еще не все, вам предстоит не толь-





ко следить за запуском кораблей, но и в лучших традициях космических десантников сражаться с враждебно настроенными инопланетными захватчиками, пытающимися уничтожить ваши звездолеты. Поскольку вражеские корабли движутся на основе антиэлектromагнитной силы, вы можете устраивать им перегрузку оборудования, если будете яростно двигать руками.

Slap Stream

В Slap Stream вам предстоит освободить из плена QT и Yumi. Девушек похитили Ratmen'ы и теперь удерживают их в небе, среди бушующих вихрей и молний. Ваша цель – подождать, пока кто-нибудь из врагов высунется из облаков, и затем нанести ему удар. В общем-то, ждать этого придется не долго. Таких героев, как вы, Ratmen вообще не воспринимает всерьез. На протяжении всей игры противники не только будут всячески стебаться над вами, но и без зазрения совести демонстрировать вам свой голый зад, и, извините за выражение, нагло пер#еть.

Slap Stream – не только забавная и веселая игра, но еще и отличная проверка на быстроту вашей реакции.

Mirror Time

Все, что вам необходимо сделать в этой игре, так это касанием руки лопать зеленые пузыри и не дотрагиваться при этом до красных. На первый взгляд, что может быть проще? Однако в игре все движения необходимо делать с поправкой на зеркальные отражения и преломления. Зеркало постоянно

меняется, раздвигая изображение, переворачивая вверх ногами или по диагонали.

Plate Spinner

У B-Monkey довольно странные увлечения. И вращать тарелки – одно из них. Он поставил свои шесты в самой чаще джунглей, но Wonton послал целый легион Ва-Voon, чтобы испортить все удовольствие. Вам как самым отважным героям придется остановить их, пресекая своими ударами все их диверсии. Кроме того, вам необходимо постоянно поддерживать вращение тарелок на максимальной скорости. Если вращать тарелки слишком медленно, они начнут сваливаться с шестов, если слишком быстро – начнут со свистом улетать в джунгли, а это не дело! Так что придется постараться.

Rocket Rumble

Ну, и в довершение всего запустите в небо красочный фейерверк. Здесь все зависит от вашего воображения: комбинируя различные по цвету ракеты, вы сможете устроить по-настоящему зрелищное пиротехническое шоу.

Все игры отличаются яркой и красочной 3D-графикой и стильными персонажами. Кроме того, Eye Toy: Play обладает отличным музыкальным сопровождением. В играх вы сможете услышать как старые композиции, например, «When I'm Cleaning Windows» 1939 года или «Boogie Nights» 1976 года, так и музыку современных исполнителей, таких, как Moloko.

Помимо 12 игр, EyeToy содержит различные бонусы. Например, вы можете сделать корот-



кую, до 60 секунд, видеозапись, сохранить ее на карту памяти и затем показать друзьям. Максимально набранное количество очков обязательно иллюстрируется фотографией. Плюс ко всему существует специальный режим Playroom, в котором игрок может импровизировать с различными спецэффектами, начиная с замедленного изображения и кривого зеркала и заканчивая эффектом нарочито дерганных движений в духе монстров из Silent Hill и рисованием на экране причудливых узоров всех цветов радуги.

Играть в EyeToy не только весело и увлекательно, но еще и полезно для здоровья. Ведь играя, вы не сидите в кресле или на диване, а постоянно находитесь в движении. Поэтому если вам лень вставать по утрам и заниматься бегом или гимнастикой, вы можете сыграть минут 40 в EyeToy: Play. Эта игра запросто сожжет не одну сотню калорий. Еще одним неоспоримым достоинством игры является то, что она охватывает самый широкий круг игроков. Более того, в EyeToy могут играть даже лю-

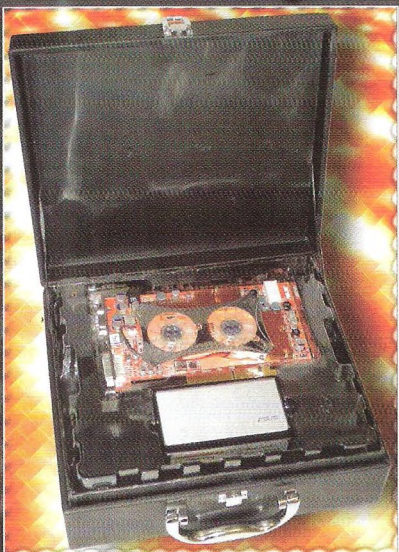
ди, которые до сих пор вообще не интересовались компьютерными и видеоиграми. Например, ваши бабушка с дедушкой или родители.

Что ж, настало время подводить итог: EyeToy – это прорыв, маленькая революция в видеоиграх, предназначенных для домашних консолей, и лучшее периферийное устройство для PlayStation 2. Наверное, некоторые скептически настроенные граждане могут сказать, что это, мол, увлечение на один день. Но это не так. Компания SCEE недавно выпустила вторую игру для EyeToy под названием Groove (танцевальная аркада, в основу которой положена игра Boogie Down) и вскоре готовится выпустить второй сборник мини-игр под названием EyeToy: Play 2. Кроме того, компания предоставила пакет драйверов независимым разработчикам, которые уже готовят новые игры. И если вы еще сомневаетесь, то я абсолютно уверена в том, что у EyeToy блестящее будущее!

Крапивенко Ольга
helga666@mail.ru



А ну-ка убери свой чемоданчик ...



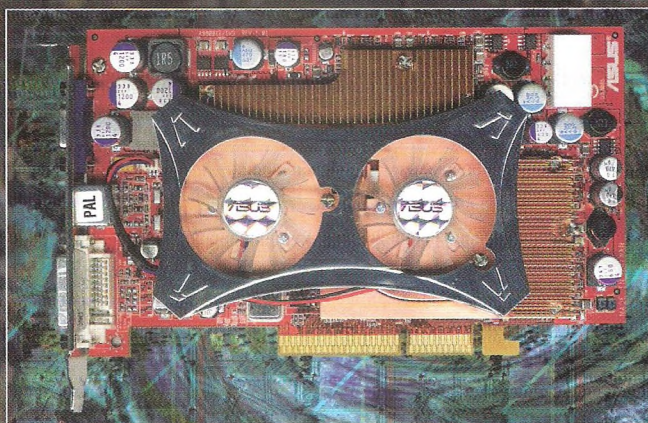
Берите! Берите в руки самый здоровый булжик и бейте со священной злобой своих свиной-копилок с фиолетовыми глазами и розовыми пятнами на двух бор-

тах! Ибо появилось в нашей жизни счастье, которое снится каждому геймеру во сне, заставляя его дрыгать ножкой под одеялом, звать маму и тянуть руку в пространство.

Счастье имеет вполне материальный вид и вполне материальную цену, а также свое название – ASUS Radeon 9800XT Limited Edition. Какой настоящий геймер не мечтает заполучить ЭТО, чтобы потом, повизгивая, унести в норку?

ЭТО представляет собой мечту геймера, воплощенную в металле. Для начала уясним, почему, собственно, Limited Edition? Все дело в том, что подобных карт «коллекционного разлива» выпущено всего лишь 2000 экземпляров, каждый из которых укомплектован несколько иначе, чем «просто» ASUS Radeon 9800XT. Это типа как штучная Lamborghini Diablo на фоне родных «Славики» и «Тавриканов» ☺

Как видно на фото, видеокарта, а также все, чем она укомплектована, заключено в небольшой сундук-чемоданчик, что, собственно, отдельно подчеркивает «элитность» данного девайса. Конечно же, несмотря на нехилую цену (а какой она может быть при таком раскладе?), ASUS Radeon 9800XT Limited Edition пользуется неслыханным спросом



у продвинутых геймеров, оверклокеров (почему – расскажем позже) и просто любителей продукции ASUSTeK.

Для начала разберемся, что мы получаем, поимев вышеозначенную штуку. Открываем ларец и вытряхиваем барахло на бабушкину подушку:

- ASUS Radeon 9800XT Limited Edition;

- ASUS Reader Pro 7-in-1 USB2.0 Flash Card Reader/Writer, поддерживающий следующие форматы:

- SecureDigital/MultiMedia Card;
- CompactFlash Type I/II;
- Microdrive;
- MemoryStick/MemoryStick Pro;
- SM Card.

- Универсальный VIVO-кабель (видеовыходы RCA и S-Video, видеовыходы RCA и S-Video);

- удлинитель интерфейса USB2.0/1.1;

- переходник DVI-VGA;

- руководство по установке (для буржуев ONLY);

- путеводитель по программному обеспечению ASUS для данной видеокарты;

- руководство пользователя для ASUS Reader Pro 7-in-1 USB2.0 Flash Card Reader/Writer;

- буклет со схемой возможного подключения устройств к ASUS Radeon 9800XT Limited Edition;

- CD-wallet из кожзаменителя с таким набором ПО внутри:

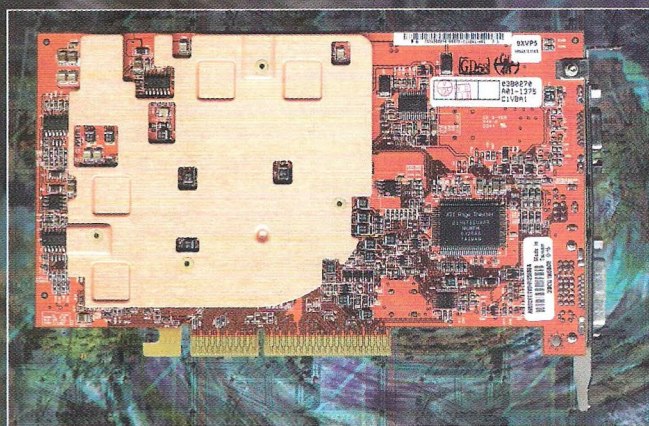
- диск ASUS VGA Driver (драйвер и сервисное ПО видеокарты);
- диск Reader Pro Motherboard (драйвер ASUS Reader Pro 7-in-1 USB2.0 Flash Card Reader/Writer);
- игра Battle Engine aquila;
- игра GunMetal war transformed;
- сборник игр Games Power;
- диск ASUS PowerDirector 2.55 ME;
- диск ASUSDVD XP 4.0;
- диск Ulead Cool 3D SE 3.0 & Ulead Photo Express SE 4.0;
- диск ASUS MediaShow SE 2.0.

Как видим, набор действительно ЖЫРНЫЙ. Теперь, собственно, об устройстве.

Карта выполнена на базе референсного дизайна от АТ с небольшими «вольностями». Печатная плата ярко-оранжевого цвета, что уже характерно для карт ASUS на основе чипов Radeon. Что интересно – каждый производитель старается «застолбить» определенный цвет PCB для своих устройств, будь то системные платы или видеокарты.

ASUS Radeon 9800XT Limited Edition снабжена тремя интерфейсными разъемами – классическим аналоговым VGA для подключения обычного монитора, цифровым DVI для ЖК-панелей и универсальным VIVO, к которому, в свою очередь, подключается универсальная колодка с несколькими видеовходами и выходами – RCA и S-Video для видеовхода и видеовыхода (итого – четыре разъема).

Видеокарта снабжена очень мощной системой охлаждения, состоящей из массивного медного радиатора с достаточно тонкими ребрами (удалось даже порезать палец о медное ребро) и двух вентиляторов. Радиатор закрывает как графическое ядро, так и чипы памяти с лицевой и обратной стороны PCB. Питается карта от обычного разъема 5/12 В. Что характерно – система охлаждения не отличается высо-



той и не перекрывает ближайший к AGP-разъему слот PCI.

Интересно, что применяется довольно старая версия чипа Rage Theater (см. фото), который отвечает за функции видеоввода и вывода изображения на ТВ (сразу скажу – дедушкин «Рубин» или «Горизонт» может и не подойти. Тут лучше кабельное ☺). Если в большинстве новых видеокарт на базе чипов Radeon используется видеочип Rage Theater 200, то в ASUS Radeon 9800XT Limited Edition (как и в ASUS Radeon 9800XT) – Rage Theater «просто».

Что действительно поражает, так это производительность ASUS Radeon 9800XT Limited Edition. Более того, эту видеокарту можно назвать нынешним королем на рынке пользовательской 3D-графики. Конечно же, основная заслуга здесь – сверхмощный графический процессор на ядре R360 и быстрая память с шиной 256 бит. Производителем памяти в данном случае выступает Hynix, время выборки у чипов – 2.5 наносекунд. Путем несложных арифметических подсчетов определяем, что максимальная частота, на которой гарантированно способна работать такая память, составляет 400 МГц (эффективная DDR-частота составляет 800 МГц). В BIOS карты прошито значение 365 МГц, поэтому чистого запаса – аж 35 МГц. Вот почему ASUS Radeon 9800XT по душе оверклокерам (конечно, 35 МГц памяти – не так уж много, но если учесть продуманную систему охлаждения, то открывается широкое поле деятельности для оверклокерских экспериментов: за окном – зима, а жидкий азот, говорят, сильно

подешевел. Только не вздумайте его пить и нюхать).

Результаты тестирования можно видеть на приведенных диаграммах.

Тестирование

Для исследования производительности карты мы использовали классический набор тестов:

- 3DMark 2001 SE;
- 3DMark 2003 build 340;
- Quake III Arena, demo «four»;
- Unreal-Tournament 2003, demo «dm-asbestos»;
- Serious Sam: The Second Encounter, demo «The Valley of Jaguar».

При тестировании в играх было установлено наилучшее качество 3D, в драйверах же использовались установки, соответствующие максимальной скорости. А вообще вся прелесть нового радеона представлена на картинках.

Подведем итоги. Карта, конечно, очень вкусная, НО! Дорогая, потому что редкая. Поэтому, если уж и брать, то ASUS Radeon 9800XT – которая массовая, без чемодана. Описанный выше продукт – для фанатиков типа коллекционеров автографов Билла Гейтса и окурков Мэрилина Мэнсона. Наше мнение таково: небо еще не видело такого пацака...

То есть, это... Мы еще не видели ничего более быстрого и мощного с точки зрения видеокарт для экстремальных игроков.

Евгений Патий
(testlab_chief@comizdat.com)

Видеоадаптер ASUS Radeon 9800XT Limited Edition предоставлен для обзора компанией MTI

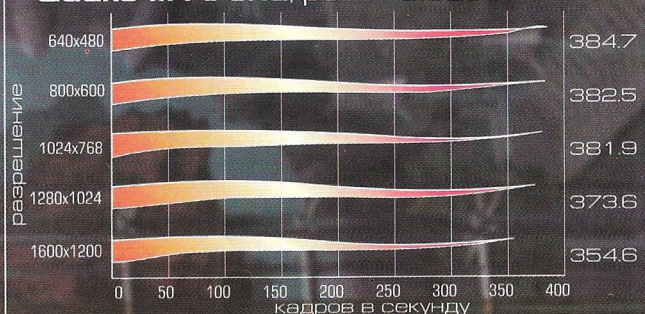
Аппаратная конфигурация

Центральный процессор	Intel Pentium 4 3,0 ГГц FSB 533 МГц Hyper-Threading Enabled
Оперативная память	2 модуля PC3200 DDR SDRAM takeMS по 512 Мб каждый
Системная плата	ASUS P4C800 (Intel 875P chipset)
Видеоадаптеры	ASUS Radeon 9800XT Limited Edition, 256 Мб DDR; MSI GeForce FX5700 TD128, 128 Мб DDR
Жесткий диск	Western Digital WD800 80 Гб, UltraATA-100
Привод компакт-дисков	ASUS DVD-E608

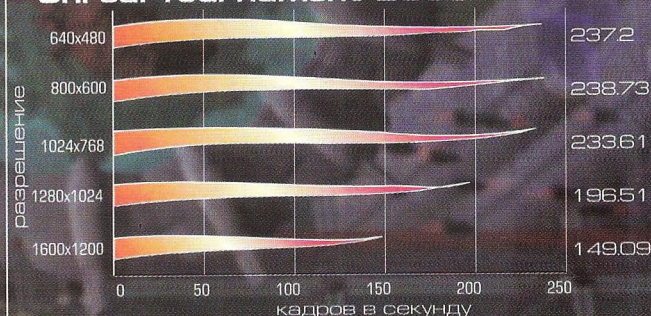
Программное обеспечение

Операционная система	Microsoft Windows XP Professional Service Pack 1
DirectX	9.0b
Драйвер набора системной логики	Intel Chipset Software Installation Utility 5.00.1012
Драйверы видеоадаптеров	ATI Catalyst 4.1, nVidia ForceWare 53.03

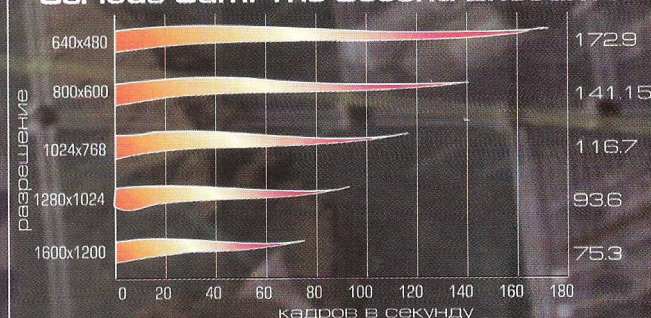
Quake III Arena, pointrelease 1.32



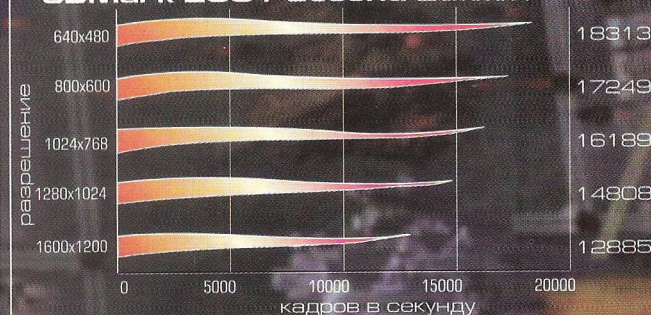
Unreal Tournament 2003



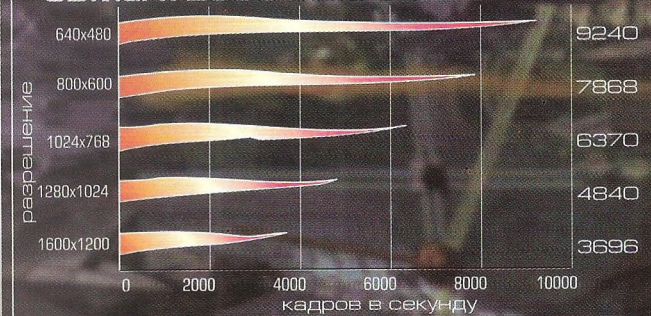
Serious Sam: The Second Encounter



3DMark 2001 Second Edition



3DMark 2003 build 340



Звук, от которого сносит крышу



В ау, кто у нас тут? Ну, надо же, чувак, ты оторвался от тачки и решил вложить пару скилпойнтов в свой интеллект за счет прочтения «Шпиля!». Все, я тобой горжусь. Теперь никто не скажет, что современная молодежь только в игрушки играет, она еще и читать умеет, а это прорыв. Давай я расскажу тебе историю о том, как одна прекрасная девушка темной ночью... Упс, вырезано цензурой. Ладно, тогда о другой красивой девушке, которая... Ой!.. Дружиче, а ты знаешь, как больно главный редактор дерется клавиатурой?! Говорит, что нельзя писать, о чем попало.

Ладно, сменим тему (людей, облеченных властью, надо уважать). Давай поговорим о звуке. Как ты сам понимаешь, без хорошей озвучки в игре теряется 50% кайфа, а при конкретно плохой озвучке кайф теряется полностью. В конце концов, не зря же товарищи программисты и инженеры придумывают все новые стандарты обработки звука и настойчиво пихают их в игры и звуковые карты. Но, как известно, залог хорошего звука – это качественные колонки. Что такое качественные колонки? Ну, если у тебя на столе

стоят две пищалки, то это не те колонки. Это совсем не колонки, это просто недоразумение какое-то. Посмотри на фотки калош, прилагающиеся к статье, и прозрей: это – настоящие колонки!

Так, теперь начнем просвещаться. Хорошие колонки будут представлены на примере GHT-510 производства компании Genius. Почему именно об этих калошах я пишу статью? Да просто потому, что они классно играют (уже второй раз стекло окна), подключаются к DVD и спецэффекты в игрушках реалистично звучат, это может подтвердить наряд милиции, который вызвала бабушка, живущая этажом ниже.

Теперь рассмотрим все по порядку. Как ты, наверное, знаешь, сейчас очень модно устанавливать у себя дома системы 5.1. Цифра в конце означает не стоимость колонок в удобных единицах, а их комплектацию. То бишь в комплекте поставляются 5 колонок, звучащих в диапазоне средних и высоких частот, и один сабвуфер. Другими словами, через колонки идет основной звук, а сабвуфер (такой черный ящик, похожий на здоровенный скворечник) гупает и бумкает. Колонки есть трех видов:

– **фронтальные** – две деревянные колонки (самые высокие в комплекте), которые располагаются впереди по углам от слушателя;

– **тыловые** – две пластмассовые колонки, располагающиеся сзади по углам;

– **центровая** – тоже пластмассовая колонка, которая ставится впереди в центре.

Основная фишка данного девайса (мы все еще говорим о GHT 510, а не о твоей стиральной машине) состоит в том, что из него можно смонтировать домашний кинотеатр. Для тех, кто последние несколько лет провел в пустынях Сахары или джунглях Амазонки, поясню. Домашний кинотеатр – это когда к компьютеру, телевизору, а лучше ЖК или плазменной панели (огромный телевизор на стене) подключаются колонки, что дает возможность в натуре ощутить от спецэффектов в фильмах. Так что если такую штуку замутить у себя дома, то в кинотеатры можно вообще не ходить, а приглашать друзей к себе домой и шибать по червончику за вход.

Теперь разберемся, как все это добро работает и подключается. Есть два варианта подключения этой дорогостоящей и добротной аппаратуры. Во-первых, если вы решили сделать себе чисто конкретно домашний кинотеатр на базе телевизора, то вам понадобятся DVD-плеер. А наша звуковая система рассчитана на подключение к DVD и комплектуется всеми необходимыми кабелями.

Другое дело, если домашний кинотеатр вы решили совместить с компьютерными играми и запугиванием соседей громкой музыкой. В этом случае вам нужна звуковая карта с поддержкой звука стандарта 5.1. Именно для тебя (да-да, чувак в валенках и рыцарском шлеме) поясню, что звуковая карта – это такой девайс, благодаря которому играет музыка в твоём компьютере. В ней должны быть как минимум 3 отверстия, через которые к звуковухе подключаются соответствующие колонки.

Так вот, говоря о подключении GHT-510 к компу, надо отметить некоторые трудности. Для того чтобы звуковую карту подключить к этим колонкам, тебе понадобятся 3 кабеля следующего типа: на одном их конце находится разъем «мини-джек», а на другом – два разъема типа «тюльпан» (в любом радиомагазине скажешь эти два магических слова, и продавец тебе отсыплет этих самых кабелей), но, к сожалению, они не поставляются в комплекте.

Подключается система довольно просто, расписывать сам процесс не стану. Инструкция в комплекте поставляется на русском языке и даже с цветными картинками для тех, кто не нашел в ней знакомых букв. К колонкам прилагается пульт ДУ, так что если соседи жалуются на плохую слышимость, можешь, не вставая с дивана, добавить громкости и внести разнообразие в их скучную жизнь. Чтобы добавить этой статье внушительности, приведу ряд технических характеристик:

– **сабвуфер (деревянный)**, мощность 100 Вт. Если вкратце, то это очень круто. 100 Вт означает, что он будет бумкать раз в 100 сильнее, чем пищалки на твоём столе;

– **фронтальные сателлиты (деревянные)**, мощность 20 Вт. Для динамиков, работающих на высоких и средних частотах, большая мощность им не нужна. 20 Вт для таких динамиков – это довольно хорошо, учитывая, что колонки среднего уровня обычно дают 10–15 Вт;

– **тыловые сателлиты (пластмассовые)**, мощность 20 Вт. По мощности тут все ясно (см. выше), а вот то, что они пластмассовые – это небольшой минус. Считается, что деревянные колонки – это полный рулез, а пластмасса – сакс. Но учитывая небольшие размер и нагрузку этих сателлитов, пластмасса в общем тоже канает;

– **центральная колонка (пластмассовая)**. Та же тема, что и выше.

Ну вот, дружище, теперь ты подкован теоретически

по поводу мощности колонок, материала, вариантов подключения и прочей чехарды. Осталось самое главное – расстановка колонок по комнате. Вот, предположим, купил ты себе крутую аудиосистему типа GHT-510 и свалил в кучу все колонки. Вот весь кайф и поломал себе, потому как в куче они никакого эффекта не имеют, и с таким же успехом можно было к компу кастрюлю подключить. Весь цимес звуковых систем 5.1 состоит в том, чтобы правильно расположить колонки в комнате.

Значится, так. Начнем с установки сабвуфера. В общем-то, многие кенты-специалисты утверждают, что нет разницы, куда ставить сабвуфер, и это отчасти правда. Видишь ли, мой любознательный друг, дело в том, что человеческое ухо не способно определить направление низких частот. Проще говоря, ты не поймешь, в каком ухе у тебя грохочет, куда бы ты ни поставил вышеописанный скворечник. Однако! Если засунуть его за диван или в тумбочку, то, сам понимаешь, звук будет глухой и не козявый. Короче, к вопросу надо подходить с умом.

Теперь насчет остальных колонок. Для того чтобы в полном объеме оттопыриться под классное кино или игрушку, нужно расположить колонки вокруг себя, а самому быть в центре всего действия. Центральная колонка, ясный перец, располагается по центру, прямо перед тобой. Фронтальные – спереди по углам и немного ближе к тебе, нежели центральная. Тыловые, соответственно, сзади по углам. Все колонки должны быть развернуты лицом к тебе. Теперь – самое главное. Расстояние от тебя до каждой калоши должно быть одинаковым. В этом заключается главный секрет успеха. Если же колонки будут на разном расстоянии от тебя, то звук будет распространяться неравномерно, и пресловутый «эффект присутствия» пропадет начисто.

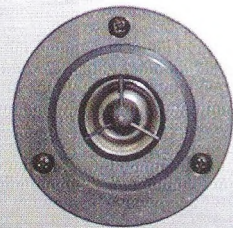
Вот такие вот дела. Теперь ты все знаешь о том, что та-

кое правильные колонки и как их подключать. Дело за малым – разбить свою копилку и купить соответствующие калоши. Желаю удачи в этом благородном деле. Если что не ясно, пиши в мыло – помогу. Бай.

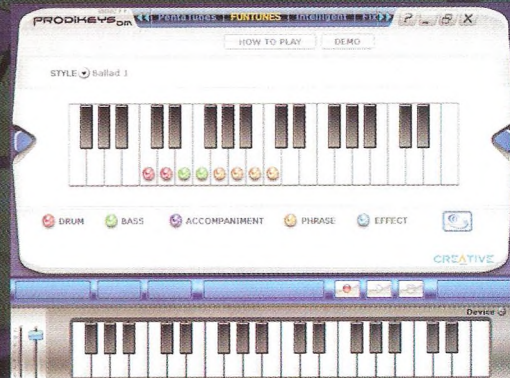
Оборудование для тестирования предоставлено компанией «Версия».

Дмитрий Костюк

dima@comizdat.com



103х37 или Что за жизнь без пианины...



...Первым делом пианину себе куплю.
Ведь что это за жизнь – без пианины?

(с) М/ф «Падал прошлогодний снег»

Уж на что кореш из мульты косил под конкретно-го лоха, и то шарил не по-детски – если дом, так хоромы царские, если пахать – то слонем, и вообще – «малавата будет!!!». Надо, значить, побольше! Как говорили в былые времена, «жадность фраера сгубила», а мы-то с вами поумнее будем. И желать большего будем постольку, поскольку это вообще надо.

Вот, к примеру, кто не мечтал попробовать себя в роли крутого диджея или не завидовал крутым парням на сцене за клавишей с гордой, но малопонятной надписью MOOG или Korg i5s? И наверно, многие успели пожалеть, что в детстве прогуливали

уроки музыки, а уж когда мама привела любимое чадо в музыкальную школу... В общем, учительницу долго приводили в чувство...

Но это так, лирическое отступление. А в жизни все проще: если на момент твоего рождения через город проभागало стадо медведей, и все именно через тот роддом, в котором ты изволил появиться на свет, тогда «ой». Музыка тебе противопоказана. Правда, никто не исключает наличия хорошего чувства ритма – и тогда, конечно, кое-какие музыкальные инструменты становятся доступными. Бубен, например©.

А если серьезно, то когда в кровь проникает страшный вирус творчества, то хочется

реализовать себя любым способом – написать вальс, перед которым померкнет слава Штрауса, переплунуть «Тито и Тарантула» или наладить что-нибудь супердискотечное, причем такое, что МС Вспышкин и Никифоровна от зависти уйдут в монастырь, а «Дискотека Авария» в полном составе отправится на пенсию – играть в домино и нервно курить в сторонке.

Ну, или еще проще – вам давно хочется организовать дискотеку или простую босяцкую вечеринку. Компьютер уже есть. Желания – валом... И море идей. Но! Выясняется, что иметь компьютер – это далеко не все. Нужна как минимум крутая звуковуха и акустика. А еще профессиональному музыканту и диджею не помешает какой-никакой синтезатор. Или на очень худой конец – MIDI-клавиатура. И тут начинается полное мимо...

Цены даже на не очень профессиональные клавиатуры, мягко говоря, кусаются. Да и какой смысл выкидывать такие бабки на то, что не будет вашим постоянным инструментом для творчества? Надо что-то попроще... Вот только музыкальные компании – «законодатели мод» – не желают размениваться по мелочам.

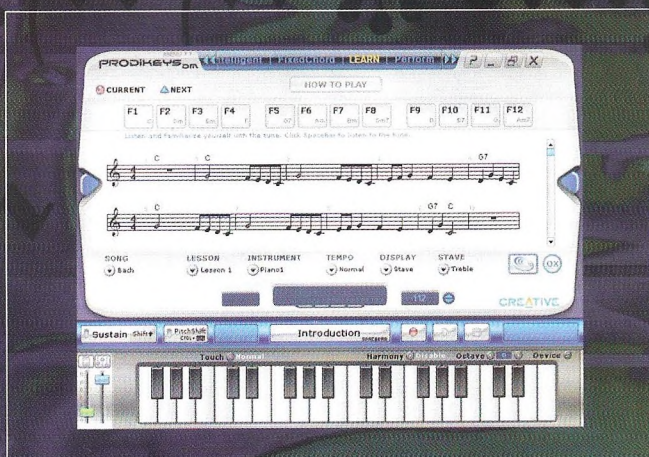
И еще один фактор – доступное пространство. Представляю, как будет выглядеть попытка разместить шестиоктавную гармонь на компьютерном столе, где и обычной клавише тесновато... Тут уж надо думать – или оборудовать полупрофессиональную студию, или...

А вот об «или» мы и поговорим.

Итак, все уже догадались, что сейчас будет представлен девайс, который способен решить все вышеописанные проблемы. Как обычно, для нас постаралась компания Creative – очень малоизвестный© производитель крутых колонок, звуковых карт и MP3-плееров. Специально для тех, кому нужна музыкальная клавиатура, они разработали супердевайс – гибрид из двух клавиатур, компьютерной и музыкальной. Как выглядит гибрид, перед которым спасовал бы даже Мичурин, можно увидеть на фотке. А назвали его Creative Prodikeys DM.

Что-то мне подсказывает, что буквы «DM» в названии совсем не означают, что клавиатура настроена в ре-минор©. Но не будем издеваться, а сразу распишем характеристики для очень умных и продвинутых в музыке, и к этому вопросу





больше не возвращаемся. Значится, так...

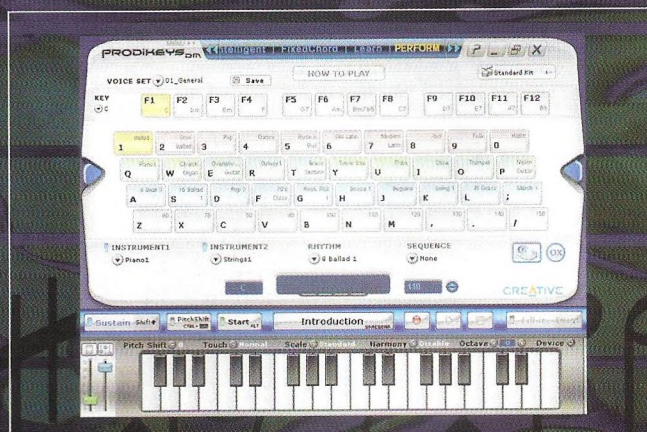
Собственно девайс:

- стандартная IBM-совместимая клавиатура, подключается к ПК через порт PS/2;
- высокочувствительная MIDI-клавиатура с 37 клавишами (MIDI-контроллер);
- съемный упор для рук;
- кнопки воспроизведения мультимедиа;
- программируемые горячие клавиши;
- кнопки растяжения звука;
- кнопки смены октав;
- горячие клавиши интернета;
- колесо для управления тональностью;
- колесо регулировки громкости;
- музыкальная кнопка (запускает ПО Prodikeys DM);
- ограниченная двухлетняя гарантия на аппаратную часть.

Программное обеспечение:

- выбор в качестве аккомпанемента любого из 100 возможных музыкальных ритмов (баллада, поп, данс, рок, джаз, фолк, латинские ритмы и др.);
- несколько режимов работы: **PentaTunes** (мелодии с использованием 5-тоновой, стандартной, диатонической, джазовой или хроматической шкалы, а также с эффектами ритма и различными вставками); **FunTunes** (модные музыкальные фрагменты); **Learn** (обучение мелодии за несколько простых уроков с подробными инструкциями и автоматической градацией); **IntelligentChord**

(исполнение композиции под аккомпанемент оркестра); **FixedChord** (сочинение музыки в процессе исполнения и импровизация под последовательный аккомпанемент аккордов); **Perform** (импорт собственных музыкальных файлов



и исполнение их под произвольно выбранный аккомпанемент).

Фуух... Все, с теххарактеристиками разобрались. А теперь – по сути.

Открываем коробку. Внутри обнаруживается девайс, инструкция по установке и компакт-диск с драйверами. Сама установка софта проста до элементарности – запустили и забыли.

Прикольно почитать в ходе установки примечания – например, обнаруживается, что максимальный кайф от работы с мини-пианиной достигается при использовании последней звуковухи от Creative: SB Audigy 2 ZS Platinum Pro. Ну, не буду утверждать, что все так плохо – чудненько звучат веселые нотки и на старень-

ком SB Live!. Главное – чтобы звуковая карта поддерживала современные банки инструментов и качественный синтез. На встроенной в материнку звуковухе можно получить только звучание оркестра водобачковых инструментов.

Что изрядно порадовало, так это подключение клави. Хотя она и выглядит как MIDI-клавиатура, подключается только к стандартному разьему, как обычная клавиатура. Работать на ней сначала несколько непривычно, но через некоторое время начинаешь чувствовать удобство подставки.

Ну, это все так, общая информация, а теперь – о главном. О музыке и ее создании.

Даже если у тебя нет музыкального образования или начинает просто торбить при виде нот – ничего военного.

дать дискотечно-танцевальную композицию на свой вкус – основную работу за вас выполнит «самограйка». Белый танец элементарно получается с помощью режима **FixedChord** или **Perform**, что больше понравится.

Те, кто горит желанием писать собственную музыку, могут смело использовать практически любые музыкальные программы – секвенсоры, виртуалайзеры и другие ресемплеры. Все они «видят» эту клавиатуру как стандартное MIDI-устройство, так что проблем быть не должно.

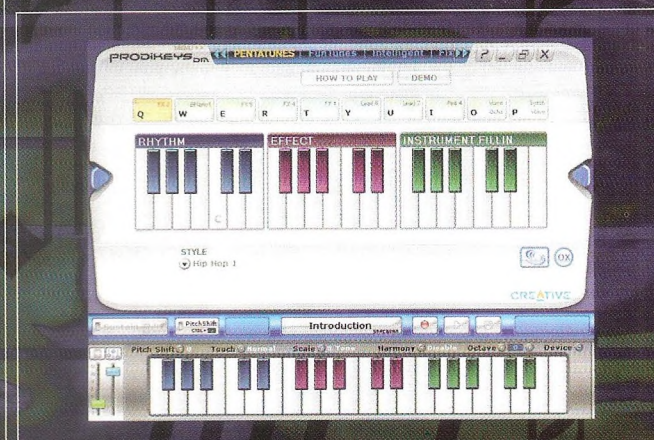
В общем, рассказывать можно долго, но лучше один раз услышать, чем читать это нудное описание до посинения. Так что специально для вас на компакт-диске «Шпиля» выложены композиции, созданные ведущими диджеями редакции – и это далеко не все, что можно было сотворить при помощи данного гибрида. И пусть никого не смущает маленький размер клавиш: он специально подобран так, чтобы можно было без проблем чего-то наиграть. Так что творите, выдумывайте, пробуйте, и пусть ни один талант не останется невостребованным! А вечеринка будет классной – гарантирую!

Спасибо компании **ELKO** за предоставленный девайс и 3 дня, выпавших из жизни редакции!

В роли лабуха-клавогера выступал
Грицачук Сергей
aka Aahzmandius
serggrits@comizdat.com

С помощью этой клави и софта можно сотворить гениальное произведение. Для этого просто нужно иметь несколько целых пальцев на руках.

Выбрав режим **FunTunes** или **PentaTunes**, можно соз-



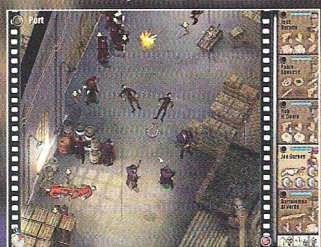
Cheats + Hits

Chicago 1930

Нажмите F11, чтобы вызвать консоль, введите код, нажмите Enter. Должно сработать, по идее.

Коды:

GHOST – невидимость;
DISPLAY – показать всех персонажей;
BINGO – вся амуниция;
WINNER – закончить уровень;
BLOOD – увидеть кровь (Муха-ха-ха);
MATRIX – получить неограниченный «motion time»;
CESTLAZONE – показать все заскриптованные зоны;
I AM THE WINNER – выиграть всю кампанию;
WIN – выиграть эту миссию;
WAKEUP – разбудит выбранного NPC;
AI – показать текущую информацию об AI;
AWARE – показать всех NPC;
RAILROAD – показать все железные дороги;
PAMELA ANDERSON – сделать солдат невозможными идиотами во время ближнего боя;
NUKE – убить всех неприятелей на уровне;
MORPHEUS – вырубить выбранного NPC;
LOOSE – проиграть эту миссию;
LEVEL TEXT – показать все текстовки для этого уровня;
HIGHLANDER2 – все ваши враги становятся неуязвимыми;
HADES – убить выбранного NPC;
FREEZE – заморозить/разморозить всех NPC на уровне;
FORGET – показать статус оперативной памяти;
FPS – показать статус FPS;
EZB – получить деньги;



BUD SPENCER – повyrубать всех недругов;
ALARM – подкрепление уже в пути.

Two Thrones

Начните игру, как обычно. Во время игры нажмите табуляцию (TAB), чтобы попасть в меню, после введите ниже следующие коды:
stefanrehn – включить «режим бога»;
utopia – победить всех повстанцев;
svensk – заставит AI постоянно объявлять войну;
richardnice – получить 1000 Victory Points;
richardbad – потерять 1000 Victory Points;
manunited – получить \$50 000;
aik – получить \$50 000;
burp – включить/выключить все события;
dimmuborgir – включить/выключить «туман войны».

GoldenLand: Cold Heaven

В ini-файле с новой строчки прописываем: **d_console 1**.
 В результате в игре у нас появляется консоль, вызываемая кнопкой «Тильда».
 В консоли пишем: **sv_cheats 1** (и нажимаем ENTER, естественно).
 Этим включается режим читов. Далее – все, что желаете:
ch_god 1 – бессмертие;
ch_all_skills – все навыки поднимаются до 15-ти;
ch_add_exp <число> – добавление необходимого количества экспы;
ch_give <имя> <число> – дает предмет заданного имени в указанном количестве. Например, деньги: **ch_give MON_1_0_1 1000000**

Western Outlaw: Wanted Dead or Alive

Режим бога. Найдите в папке игры файл **autoexec.cfg**. Откройте его с помощью Notepad и измените строчку



playertakedamage «1» на **playertakedamage «0»**.

SeaWorld Adventure Parks Tycoon

Чтобы получить на халяву много денег, зажмите Shift и нажмите 4. Ровно \$5000, если вас устроит.

Castle Strike

Во время игры нажмите Enter и введите следующее:
therock – 1000 единиц камня;
ent – 1000 единиц древесины;
gabriel – 1000 единиц руды;
dutyfree – 1000 единиц золота;
itsgoodtobetheking – 10 000 единиц всех ресурсов (или последовательно первые четыре кода);
keepemcoming – неуязвимость;
enlightenme – вся карта;
iamsolame – выиграть миссию;
blitzkrieg – выиграть миссию (сюрприз);
myhomeismycastle – установить лимит на юнитов по максимуму.



School Tycoon

Начните игру, как обычно. В процессе наберите **IAMACHEATER**, чтобы открыть режим читов. Работаем:
CTRL+LAlt+C – увеличить количество бабоса;
CTRL+LSHIFT+C – понизить количество бабоса;
CTRL+LSHIFT+ numeric pad «-» – понизить гамму;
CTRL+LSHIFT+ numkeric pad «+» – повысить гамму;
CTRL+LSHIFT+0 – несчастье.

«Шпиль!»

Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р. № 3 (28), березень 2004 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
 Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор —
 О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор —
 М. Писаревський

Редактори —
 О. Лішук, О. Соболев

Літературний редактор —
 А. Гриневич

Дизайн та комп'ютерне
 верстання —
 О. Заславська

Відділ реклами —
 О. Сепітій

Служба розповсюдження —
 В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун

Зав. виробництвом —
 Ю.О. Курніков

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
 та не повертаються.

Повну відповідальність за точність
 та зміст рекламної інформації несе
 рекламодавець.

Підписано до друку 20.02.2004.

Наклад 20 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ
 ТОВ «Декабрь» у друкарні
 «Новий друк».
 Зак. №04-3187

Друк офсетний
 Формат 60х90/8
 6,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне
 поліграфічне виконання несе
 друкарня «Новий друк»
 (м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,
 тел. 044 552-80-50).

Технічну підтримку редакції забезпечує
 компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 02160, м. Київ-160,
 просп. Возз'єднання, 15,
 7-й поверх, к. 708

Тел. (044) 550 6223
 (044) 553 3986
 (044) 553 5547

Тел./факс: (044) 553 1940

E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2004

Засновник — С.М. Костюков
 Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Всі права застережені. Використання
 матеріалів у будь-якій формі можливе
 лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано
 рекламні матеріали фірм-виробників
 та матеріали з сайтів:
www.overgame.com, www.theoxygentank.com,
www.gamespot.com, www.gamesville.com,
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс — 23852
 з CD-диском — 01727

РЕКЛАМНИЙ ІНДЕКС:

1С Україна	2-я обл.
«Шпиль»	3-я обл.
Samsung	4-я обл.
DiaWest	13, 67
ИКС-Мегатрейд	51
IP Telecom	57



СТЕЦЫТЧЕК ШПИЛЬ!

ВСЕ О RPG

УЖЕ В МАРТЕ

СТЕЦЫТЧЕК  СТЕЦЫТЧЕК



**Надзвичайна
новинка
від Samsung!**

Перемагай. SyncMaster.

Рідкокристалічний монітор SyncMaster 173P

Феноменальні властивості SyncMaster* 173P просто вражають: цей монітор нахилиється під різними кутами та навіть обертається! Він втілює останні досягнення технології рідкокристалічних моніторів і встановлює нові стандарти чіткості зображення та якості передачі кольорів.

Окрім новітнього дизайну SyncMaster 173P **вперше** представляє:

- систему класифікації та професійного налаштування кольорів;
- систему управління без кнопок.

Все це зробить Ваше користування монітором зручним та приємним.

Алгі (0482) 379715, 373789
МТІ (044) 4583434
Фокстрот ІТ (044) 2477037, 4619536

Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном інфо-служби
Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки в межах України безкоштовні)

www.samsung.ua



* СінкМастер
** Самсунг Діджітолл. Приднуйтесь.

SAMSUNG